昭和62年8月21日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第16号通巻29号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

AIR FORTRESS
数万光年かなたのある銀河系 広大無辺な宇宙を、真赤に燃えた
光球が闇をてらす時、新たな冒険が始まる。超高速スクロールて
の宇宙戦と、７つの巨大な迷宮要塞ての戦いに、君は勝てるか
新趣向シューティング＆アクションゲーム「エアーフォートレス」
ハル研究所が語るゲーム叙事詩。
エアー・フォートレス。8月11日発売予定。
メガROMカセット
標準小売価格 ¥5,300
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344
C HAL研究所▶ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ラジコンカーを当てよう。
パッケージの中の応募券を送れは、10名様に抽選て当ります。
詳しくはパッケージの中のチラシを見てね。

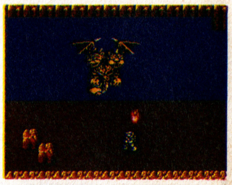
CAPCOM
井出名人の洋介
実戦麻雀
●実戦麻雀
●名人リーグ戦
●実戦問題
3つのゲームが楽しめます。
開発中画面
9月上旬
発売予定
予価 ¥6,500
勝てば実力。
負ければベンキョー
これであなたも
名人だ!!
特製コントローラー付
CAPCOM
井出洋介
実戦麻雀
麻雀実力診断の問題も付いています。優秀解答者には、段位認定証をプレゼント!
■井出名人は東大卒の天才麻雀士なのだ。5才の頃に麻雀を覚え、東大の卒論のテーマは、ナント麻雀について! 名人のコーチで君も負け知らずの麻雀がうてるようになる!
株式会社カプコン
本　　社　〒540 大阪市東区大手通り1-27-18 カプコンビル
東京支社　〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル
カプコンソフト情報・大阪06(946)6659　東京03(440)0438
©CAPCOM
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
注意
違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出てますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

8 ファザナドゥ

パソコン版でおなじみのRPGの大御所、ザナドゥ。よりアクション性が高まったファミコン版の最新情報はこれだーっ!!

65 ボンバーキング

爆弾を仕掛けて障害物を破壊せよ。よりパワーアップした、ハドソンの㊙シリーズだ。

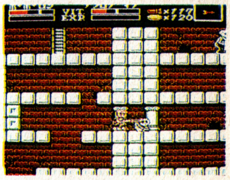


68 水戸黄門

黄門様一行の旅日記。箱根から水戸まで、マップつきで紹介する必勝法大公開!!

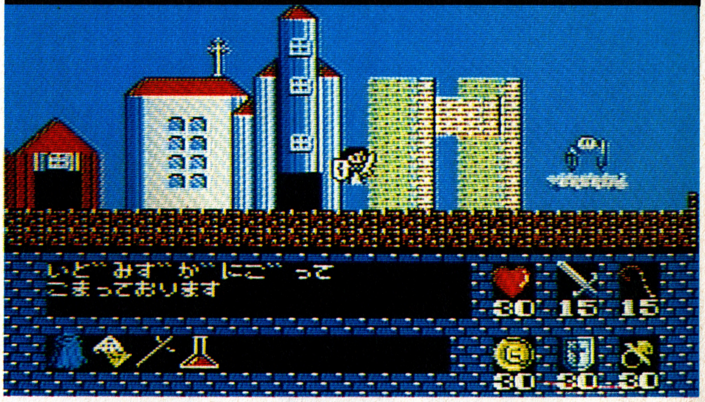
74 魔城伝説II 大魔司教ガリウス

MSX版「魔城伝説」の続編、ついに登場!アクション・アドベンチャーの最高峰ゲーム。



12 ロマンシア

ファザナドゥと共に、FC界の話題をさらうか? 新要素もたっぷり。



NEW SOFT

104 エアーフォートレス

105 星をみるひと

106 ミネルバトンサーガ

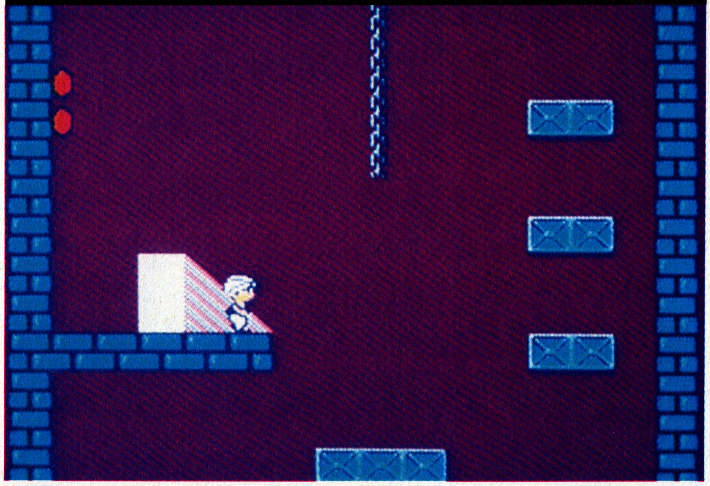
107 パルサーの光

108 HOT LINE

バイオ戦士DAN・エリュシオン・ガーディック外伝・ドラキュラII呪いの封印・新・鬼が島

33 夢工場ドキドキパニック

イマジンファミリーが活躍する夢工場、マップ大公開!!



42 ファミリーマージャン

45 麻雀家族

45 井出洋介名人の実戦麻雀

72 つっぱり大相撲

78 クレオパトラの魔宝

98 エキサイティング・バスケット

100 アルマナの奇跡

102 カリーンの剣

CONTENTS

特別ふろく／必勝テク道場
「燃えろ!プロ野球」特集

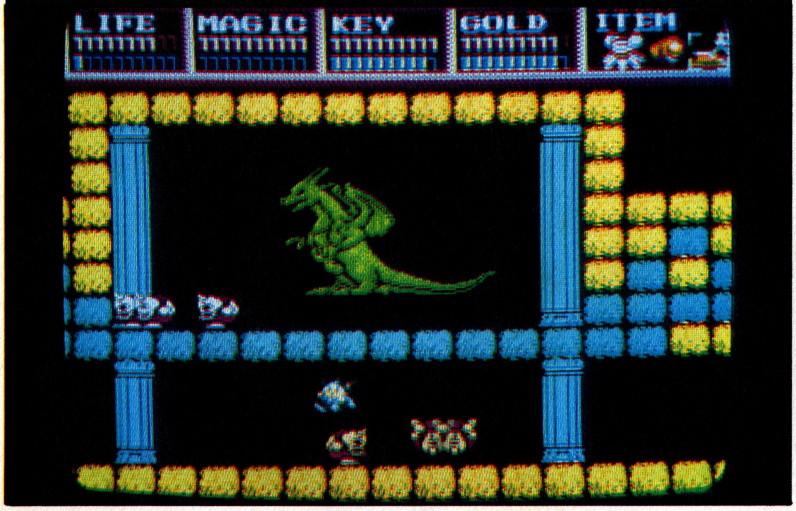
4 **ファミコン・ニュース・ステーション**
読者がえらんだほしいソフトTOP30／おもちゃ店売れ筋TOP10／パソコンソフトTOP10／アーケードゲームTOP5／これがおすすめソフトスクランブル

14 **聖闘士星矢**
マンガやアニメで大人気のキャラクターがファミコンに登場! ロールプレイング+シミュレーションの新ゲームだ!!

49 ファミコン・ファンタジー・コミックス㉙ ／すのうちさとる
ゴルフ人外魔境コース

26 **必勝テク道場版**
亀仙松っちゃんが、必本読者だけにおとどけする必勝法!!
オホーツクに消ゆ

17 **ドラゴンスレイヤーⅣ完全必勝法**
超ムズ・ゲームをクリアするには、やみくもに攻めてもダメだ!!



46 **大森チャンプVS関西のタブチ**
ゴルフUSコース
関西のタブチが大森チャンプに挑戦／さて結果は予想通りの…

57 **ごいんきょクエスト**
新大陸に突入して、ますますはりきるヒラ坊。プレゼントは誰の手に!?

64 **インフォメーション**

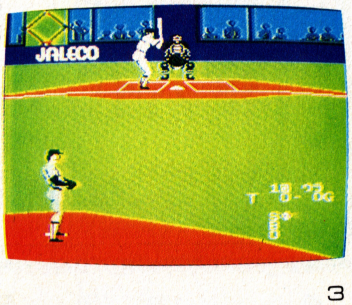
81 **バグボーイクラブ**

96 **プレゼントのお知らせ**

110 **新作スケジュール表**

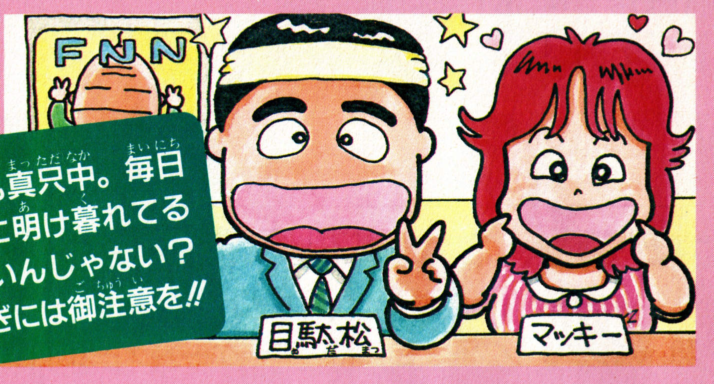
ゲーム別さくいん

アテナ……86
アルマナの奇跡……100
井出洋介名人の実戦麻雀……45
エアーフォートレス……104
エキサイティング・バスケット……98、99
エリュシオン……108
オホーツクに消ゆ…26～29、84、86
カリーンの剣……102、103
ガーディック外伝……108
クレオパトラの魔宝……78、79
月風魔伝……86
ゴルフUSコース…46～48、85、88
新・鬼が島……109
聖闘士星矢……14～16
つっぱり大相撲……72、73
所さんのまもるもせめるも……83
ドラキュラII呪いの封印……109
ドラゴンスレイヤーⅣ……17～25
バイオ戦士DAN……108
パルサーの光……107
ファザナドゥ……8～11
ファミリーボクシング……88
ファミリーマージャン……42～44
星をみるひと……105
ボンバーキング……65～67
魔界島……85
魔城伝説II……74～77
麻雀家族……45
水戸黄門……68～71
ミネルバトンサーガ……106
未来神話ジャーヴァス……84、87
燃えろ!プロ野球……84、85
夢工場ドキドキパニック33~41、82
ロマンシア……12、13



FAMI-COM NEWS STATION

ファミコンニュースステーション



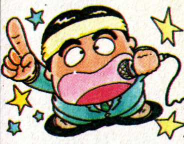
読者がえらんだほしいソフト TOP30

「ファミコン必勝本」Vol.15のアンケート・ハガキより——

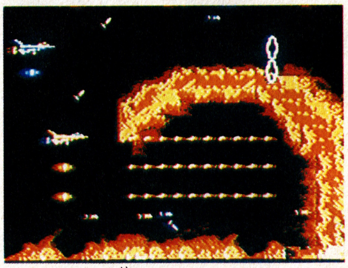
毎回、読者のみなさんのハガキをもとに作っている、ほしいソフトTOP30。今、どんなソフトが人気があるか、一目でわかっちゃう。今回は、7月17日発売のVol.15のアンケート・ハガキの集計だ。TOP10の得点も参考にしてね。

順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	12	沙羅曼蛇	コナミ	63
2	2	ファンタジーゾーン	サン電子	60
3	9	クレオパトラの魔宝	DOG	59
4	3	ドラゴンスレイヤーⅣ	ナムコ	55
5	4	ウルティマ	ポニー	53
6	13	水戸黄門	サン電子	53
7	8	聖闘士星矢	バンダイ	51
8	5	燃えろ！プロ野球	ジャレコ	34
9	18	ハイウェイスター	スクウェア	33
10	23	ボンバーキング	ハドソン	30

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	1	月風魔伝	コナミ
12	10	ファザナドゥ	ハドソン
13	11	ロマンシア	ポニー
14	—	女神転生	ナムコ
15	—	キョンシーズ2	タイトー
16	22	つっぱり大相撲	テクモ
17	—	ドラキュラ2	コナミ
18	—	魔城伝説Ⅱ	コナミ
19	19	信長の野望	光栄
20	24	夢工場ドキドキパニック	任天堂
21	7	オホーツクに消ゆ	アスキー
22	6	ヘクター'87	ハドソン
23	26	新・鬼ヶ島	任天堂
24	15	エキサイティング・バスケット	コナミ
25	—	チェスターフィールド	ビック東海
26	16	インドラの光	コトブキシステム
27	—	アラビアンドリーム	カルチャー・ブレーン
28	—	快傑ヤンチャ丸	アイレム
29	17	奇々怪界怒濤編	タイトー
30	—	横浜連続殺人事件	データイースト



シューティングの本流 沙羅曼蛇一気に首位

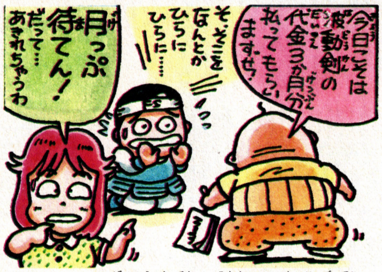


前回首位の月風魔伝がトップ10を落ちた時、沙羅曼蛇が12位から一気にトップにかけあがる。さすがコナミ、層の厚さでV2達成。前回2位のファンタジーも同位を守り、この時期シューティングが気をはいている。クレオパトラが3位にくいこむ躍進。浪漫をそそるグラフィックが勝因か。サン電子からもう一本、水戸黄門。独特の味わい、個性をもつメーカーは強い。ハイウェイスターは3Dの魅力。10位にはハドソンのボンバーキングが入り、ファザナドゥの5週連続はならず。11位以下では女神転生が上位をうかがう注目株。

（目駄松）

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、ハガキ1通を1点と数えた時の得点です。毎回1000通のハガキを集計していますので、1000点が満点となります。

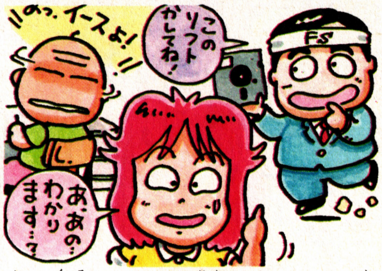
おもちゃ店売れ筋 TOP 10



前回みんなのほしいソフト1位だった「月風魔伝」今回のTOP10でも1位。ウ〜ン2位との差もかなりあったぜ。でもこの欄にファンタやドラスレが出てないのは、集計の谷間だから。それにしてもこういう時になると、ドラクエⅡが顔を出すところがパワー。(ごいんきょ)

順位	前回	タイトル	メーカー
1	–	月風魔伝	コナミ
2	–	夢工場ドキドキパニック	フジテレビ
3	2	オホーツクに消ゆ	アスキー
4	3	ファミリーボクシング	ナムコ
5	4	エキサイティング・ビリヤード	コナミ
6	5	ゴルフUSコース	任天堂
7	7	ファミリースタジアム	ナムコ
8	–	未来神話ジャーヴァス	タイトー
9	–	所さんのまもるもせめるも	EPICソニー
10	–	ドラゴンクエストⅡ	エニックス

パソコンゲーム TOP 10



前回の予想どおり、今回も1位はYs。このまま次回も行きそう。TOP10のうち、RPG系は「Ys」以外は2本しかなく、シミュレーション系の方が多い。夏以後の新作ラッシュでRPGが盛りかえすまでこの傾向は続きそう。他にもADや麻雀なども一応注目。(寿司仮面)

順位	前回	タイトル	メーカー・機種
1	1	Ys	日本ファルコム PC-88 SR/FR
2	–	女神転生	日本テレネット PC-88 SR/FR
3	–	うる星やつら 恋のサバイバルバースデー	マイクロキャビン PC-98、PC-88SR、他
4	–	ラプラスの魔	ハミングバード PC-88SR、FM-7/77、他
5	–	マンハッタン レクイエム	リバーヒルソフト PC-98、他
6	6	ガイアの紋章	日本コンピューターシステム PC-88、他
7	2	信長の野望 全国版	光栄 PC-98、PC-88、他
8	9	三国志	光栄 PC-98、MSX、他
9	8	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ PC-88SR/FR
10	7	地球防衛軍	アートディンク PC-98、PC-88SR、他

アーケードゲーム TOP 5

来ましたねえ、「ミッドナイトランディング」。アウトランとうってかわった密室っぽさがヒットの秘密か。双截龍も絶好調。パート2もの良い所ばかりが目立つ傑作だもんねえ。(ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	–	双截龍	テクノスジャパン
2	–	リベンジ・オブ・ドゥ	タイトー
3	–	コンバットスクール	コナミ
4	1	飛翔鮫	タイトー
5	5	忍者くん・阿修羅の章	UPL

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ウェック・ル・マン24	コナミ
2	–	ミッドナイト・ランディング	タイトー
3	2	スーパー・ハングオン	セガ社
4	3	アウトラン DX	セガ社
5	4	ダライアス	タイトー

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

これがおすすめ!!

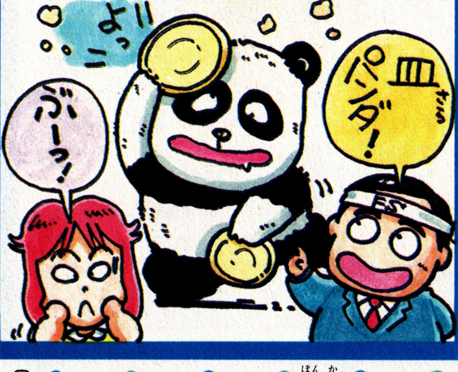
ファミコンソフトスクランブル

言いたい放題クロスレビュー

時間いっぱい。ゲームたっぷり。

ファミコン業界、真夏の話題。
その①—コナミがカセット・ディスクとりまぜての大攻勢。すごいいっぱいゲームを出す。こんなに多くのゲーム、いつ、つくってたんだろ?
その②—麻雀のゲームが3つも出る。一年前なら、やれプロレスがまた出るとか、野球も2種類になるとかで騒いでいたのに、今やひと月に3本も!!と、まあこんな具合でありました。ゲームフリーク諸君。その意味を深く考えてみるのもよかろう。夏休みのちょっとした宿題だよ。

して今回は、右の5本を取り上げた。気になる「聖闘士星矢」だが、締め切り時点でプレイした者が編集部にいない。というわけでのレヴューなしです。



©KONAMI 1987

沙羅曼蛇

コナミ■カセット 8月21日発売■4900円

待ったぜ沙羅曼蛇 期待以上の完成度

うひゃ〜。やってくれましたコナミさん。少々興奮気味の私です。最近ちょっと厳しかったんだけど、目の前の霧が、パッと晴れた感じ。パワーUPがアーケード版と違い、グラディウス方式。さらに、アステロイドステージと大陸ステージに変わり、FCオリジナルにするという力作。グラフィックに於いては、文句なし。細胞ステージ、火山ステージ、プロミネンスステージ、などなど、よくぞファミコンでここまで表現できました。〇一丁粗探しでもしてやろう、と思って見てもこれが悔しい事に…。う〜ん、やっぱり夏の終りはシューティングで決めたいね。

♥♥♥♥♡ (ごいんきょ)

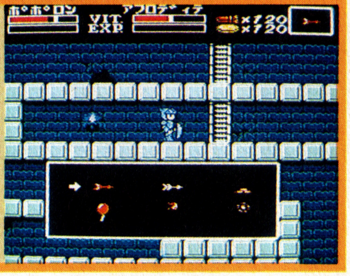
どっちかというと無機的なものと思い込んでいた宇宙に、生物の内臓とか細胞をグニョグニョと蠢かしてしまう大胆な発想。このへんが沙羅曼蛇のグレートなところだ。マクロとミクロ。しかも正反対のイメージを持つ宇宙と生物の組み合わせが憎いほどに成功していることに、改めて気づく。ゲームのなかに潜む冷徹な緊迫感と熱烈な映像美は、この組み合わせの妙から生まれたのだ、と思う。パワーアップが業務用より難しくなってはいるけど、シューティングマニアなら軽くこなせるだろう。いやいや、指が不自由な人だって見てるだけで感激ものだよ。

♥♥♥♡♡ (ヒラ坊)

©KONAMI

魔城伝説II 大魔司教ガリウス

コナミ■カセット 8月11日発売■4900円



主人公が2人ってのがユニークだね

パソコン版(含・MSX)がヒットした魔城伝説。しかしてファミコン版、魔城伝説IIの出来はいかにというところ。で、結論としては、70点の優良ゲーム。キャッスル面を基本に、そこから広がる5つのワールドを巡り、アイテムを揃え、キャラを育て、モンスターを倒す。…と言ってしまえば良くあるタイプなんだけど、意外とハマってしまうのだ。まず、マイキャラが2人いて場面によって使い分けなきゃいけない。各ワールドは迷路になっているし、アイテムや武器も豊富ってことでプレイヤーを飽きさせない。地味だけど良く出来てるってとこだね。

♥♥♥♡♡ (ハルク)

何つったって2人の主人公の赤ん坊〝パンパース〟を探すっていう設定が笑えるよね。やっぱり〝子は鎹〟かな。ゲーム性としては1つのキャラクターを2つの違う性格で操るってのが面白いね。パズル的な要素もあって結構オツムも使うし。グラフィックは今いちだけどそんなに難しくないんで一般ウケはするんじゃないかしら。主人公が死ぬと天使になって昇天しちゃうところもお茶目だし、キュウリみたいな敵キャラがウヨウヨ動くのも不気味でいいゾ! ついでにBGMもマル。MSX版とは一味違ってこのソフトは〝買い〟です。

♥♥♥♥♡ (リンゼイ長谷川)

●1本買うなら…㊍=ひまつぶしにハイウェイ。ⓖ=沙羅曼蛇しかいらない。㋩=沙羅曼蛇が欲しい。

©1987 スクウェア

ハイウェイスター

スクウェア■カセット 8月7日発売■5500円

奥の深いゲームってのはこのことです

ウワサの新3Dシステムってのが遂に発表された。これは、別売の3Dメガネを使用するんだけど例の赤青メガネじゃない。VHDの飛び出すビデオってあるでしょ、原理的にはアレと同じらしい。詳しくは次号の必本を読んでくれ。前置きが長くなっちゃったけど、ハイウェイスターがその新3Dシステム対応第1号のソフトってわけ。で、このハイウェイスターなんだけど、通常画面でも結構楽しい。グラフィックはアメリカっぽいし、スピード感もまあまあ。欲を言えばSCとF1の走りに差をつけて欲しかったね。新3Dでプレイすれば立体感は倍増です。

♥♥♥♥♡ （ハルク）

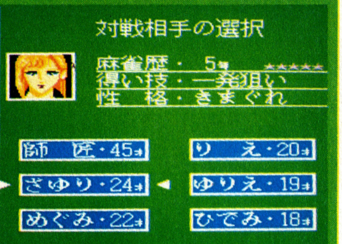
新3Dシステムに対応するっていうんで、さっそくスクウェアに行ってプレイしてみました。赤青メガネとは比較にならない立体感（この場合は奥行）はけっこうすごい！ 背景の山並みや市街まで、ずーっと道路が続いていて、その高低差なんか実に雰囲気がでるんです ね。スピード感も「アウトラン」ぐらいにはでてるし、10月発売、6,000円の新システムを買う予定のある人はとりあえず買っといて練習しておくってのもいいですね。しかし、問題はそのあとどんなソフトが発売されてゆくのか？ ということ。例のロボットみたいになったらマズいよね。

♥♥♥♡♡ （井）

©Nihonbussan／㈱ナムコ

ファミリーマージャン

ナムコ■カセット 8月11日発売■3900円



麻雀を覚えるにはうってつけの一本

ちょっと前、えらい目についた奇妙な広告で、「覚醒剤うたずに、ホームラン打とう」（あの清原を起用していた）つうのがありました。それはともかく麻雀を打とうと思ってるんだけどルール知らない、という人いるでしょう。そういう人向けのゲームなんですよ、コレは。だからもう、ほんと親切。手取り足取りで耳にタコができるまで基本から教えてくれる。「これが5千点棒です」とかいっちゃって、ほとんど、教育ソフトのノリしてね。麻雀覚えようと思って、入門書を買って、友だちを自宅に呼んで、ゴハンおごって……こんな儀式抜きでマスターしてみるか？

♥♥♥♡♡ （ヒラ坊）

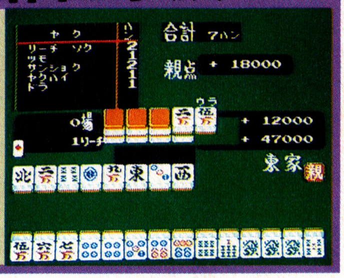
突然せきを切ったように発生してきたマージャンゲームではあるが、それぞれ趣向を凝らして初心者から上級者まで遊べるようになっていて興味深い。このファミリーマージャンはファミコンは知ってても、ほとんどマージャンを知らない、という人がやっても理解できるというように作られている。初心者のためのマージャン講座という本のファミコン版といったところか。でも、知っている人がいないとちょっと理解は難しい気もするが。とはいえ、ファミコン界にもマージャンが進入してきたことは何といってもめでたいめでたい。

♥♥♡♡♡ （RYOⅡ）

©IREM CORP

麻雀家族

アイレム■ディスク 8月7日発売■2980円



ゲームならではのスリルもたっぷり

もはや、通常の実戦を完全にシミュレートするのは当たり前。あとはどんなプラスαの刺激をゲームにつけ加えるか？ の発想のもとにつくられたのが「麻雀家族」だと思う。劇画の世界を連想させる、役満同志の切った張ったは、その狙い通りの迫力十分。理牌（牌を並びかえてそろえること）なしの上級モードも役に立つ。コンピュータならではの条件づけをうまーくゲームにとり入れたといえます。あと待望のお色気も、このゲームにはちらり。5回連続してアガルと幻の女性が登場するんだそうだ。こういうのを嫌う人もいるけど、ボクはけっこう好き。

♥♥♥♡♡ （ヒラ坊）

ファミリーマージャン訳して麻雀家族ではない。ちょっと間違いやすいが、こちらは中級クラスの人にお勧め麻雀だ。ファミコンがどんな手を狙えばいいかなんて教えてくれるけど、これがまたいいかげんだったりして楽しい。ほかにも役満だけを狙う一発麻雀などファミコンならではの企画が入っていて、麻雀本来以外の楽しみ方もできる。ただ、今回登場した麻雀ゲームはどれも2人麻雀というのが残念なところ。麻雀はやはり4人麻雀でありたい。パソコンではレベルの高いゲームが出ているのでファミコンも早くその域に達してほしい。

♥♥♥♡♡ （RYOⅡ）

開・発・最・前・線・レ・ポ・ー・ト

FAXANADU
ファザナドゥ

樹の中に広がる壮大なドラマ

大人気パソコンゲームの移植版として、みんなが注目している「ファザナドゥ」を"エオリスのマップ"をまじえて紹介する最前線レポート。今・新たな世界が始まる。

CASSETTE	ハドソン
	9月18日
	¥5,900

STORY

地球がまだ、人間の姿をしたエルフ族とモンスターの姿をしたドワーフ族との２種族によって支配されていた頃の話。万物は生命の源である世界樹によってバランスが保たれ、仲良く共存生活をおくっていました。しかし、その幸福な世の中も、そう長くは続きませんでした。

本来なら流星となって燃えつきるはずの星が、なんと世界樹に衝突したのです。世界樹の被害により、たちまち地球は混乱状態に陥いり、暗黒の時代をむかえます。

世界樹を蘇えらせ、地球を平和へと導くため、君もザナドゥへと旅立ってください。

旅立ちの都エオリス

長い旅から帰った主人公が最初に見たものは、生まれ故郷の変わり果てた姿だった。門がとざされ、人影すら見えないこの街に、いったい何がおこったのか。さあ旅の始まりだ。

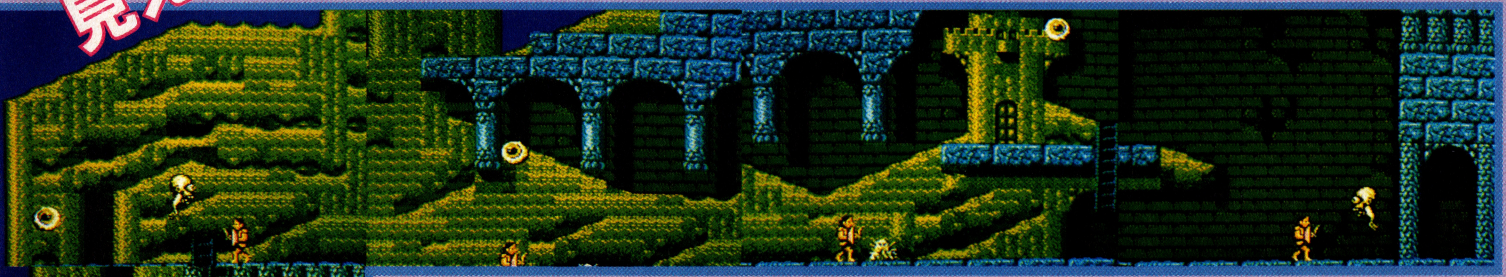
エオリスの王は、旅立ちを命じた

麓の都エオリスの一番奥には、王のいる城がある。街をひとまわりしたら、王にあって事のしだいを確かめよう。ドワーフ族とエルフ族の間に、はたして何があったのか。街の井戸が枯れはじめていることを知った君は、旅立たなくてはならない。王に簡単な装備と、いくらかのお金をもらって、あとは街の中で旅じたくを整えるのだ。

自分をきたえて、旅立ちに備える

王からお金をもらったら、まずは自分をきたえに行こう。修業には、武術と魔術の２種類あるが、どうゆう割合にするかは君の好みしだい。これがいわゆるヒットポイントとマジックポイントになるわけだから、よく考えてから修業しよう。また、大切なお金を上手に使うために、武器とのバランスも考えて。

いよいよ見えてきた ファザナドゥの新しい世界



人と出会う街アポルーン

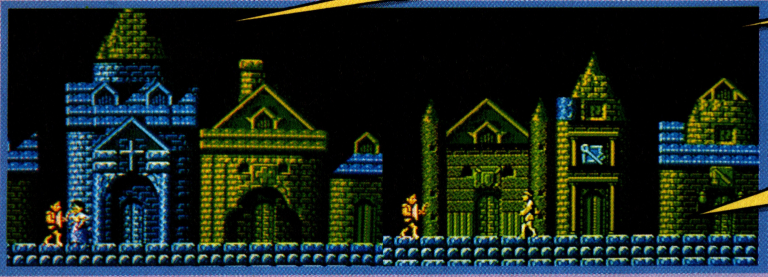
エオリスを旅立った君が、最初におとずれる街がアポルーンだ。ここではこれから続く旅のために、酒場や民家での情報収集や、道具の購入、もしも傷ついているなら病院の利用など、準備を万全に整えよう。

傷ついた者はここへ！

旅の途中、様々なモンスターと戦って、傷を受けた人も多いはず。そんな人はここへ。少し高いけど、薬も売ってくれる。

情報の欲しい人はここへ！

旅の強者たちが集まるのが酒場だ。ここには色々な情報を持った者たちがいる。これからの旅に役立つ話が聞けるぞ。



街を知りたい人はここへ！

モンスターに苦しめられている街の人々は君の味方だ。必ずあって話を聞こう。酒場で得られる情報とは違った、人々の声が聞けるはずだ。とくにアイテムに関する情報には詳しいぞ。

武器と防具は、自分に合ったものを選ぶ

武器、防具、そして武術と魔術の修業は限られたお金の中でできる君の唯一の旅じたくだ。当然全てにお金をかけられればそれにこしたことはないのだけれど、そんなに世の中あまくない。そこでどれに比重をおくか？ これで君のゲームセンスが問われるわけだ。ゲーム序盤はこれですべてが決まる。

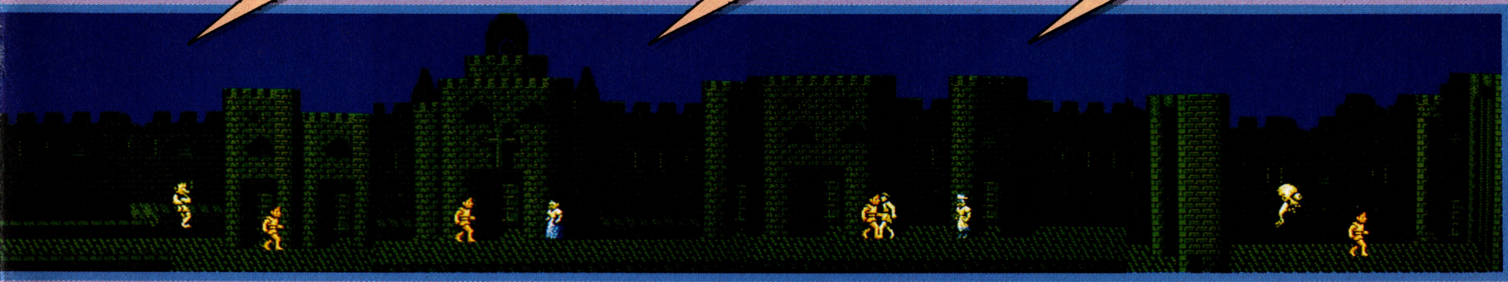
▲お店は、中に入っても人と話をしないと買いものができない。▶武器と防具は同じ店屋で買うことができる。

戦士の称号は教会で

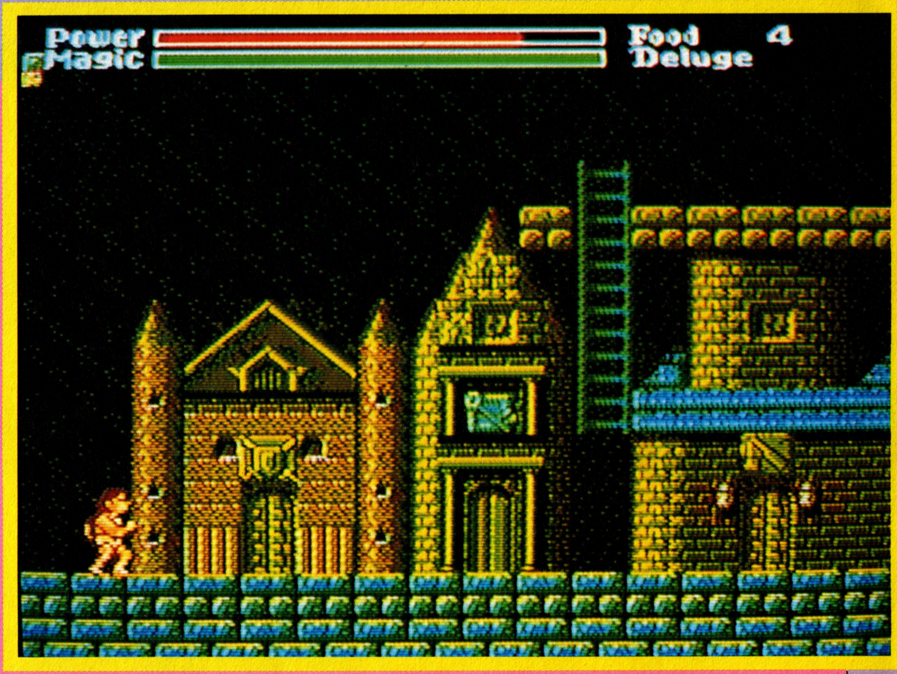
このファザナドゥが、従来のファミコンRPGと違う点は、そのキャラクターレベルアップが教会に認めてもらう戦士の称号という形によって行われることだ。魔法使いとして、あるいは戦士として、ある程度経験をつんだら、教会へ行って称号を与えてもらおう。

カギの重要性も忘れずに

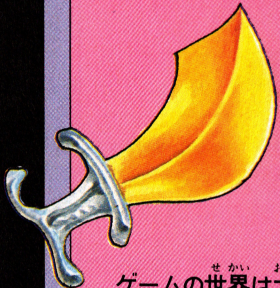
RPGには、必ずといって良いほど登場するのがこのカギだ。苦労してたどり着いたのに、カギを持っていないばっかりに引き帰す時のくやしさは皆も知っているはず。ファザナドゥにおけるその重要性はまだ未確認なのだが、とりあえず1個は購入しておこう。



人との出会いが主人公の目的を明らかにする

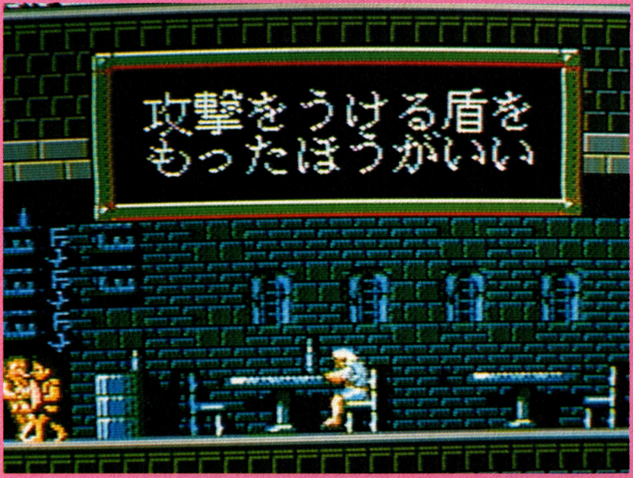


パソコン版・オリジナルのザナドゥと違い、ファザナドゥでは、人々と会話をすることによってゲーム目的を知ることができる。主人公は何をすべきなのか？どこへ行けばいいのか？人々とのコミュニケートなしでは世界は救えない！



人々との出会いが目的をうむ

ゲームの世界は大きくわけて５つ。
- 麓の都…………トレーニングエリア
- 幹の世界………レベル１、２、３、４
- 霧の世界………レベル５、６、７、８
- 枝の世界………レベル９、10
- 魔界丘…………レベル11、12



街の中にはさまざまな店や、人々とコミュニケートする場が用意されている。そこで人と会い、主人公の目的を聞き出すのだ。

５つの世界でそれぞれの目的をはたし、次の世界へ行く。そのすべてをクリアしたとき、ファザナドゥの真の目的が見えてくるだろう。

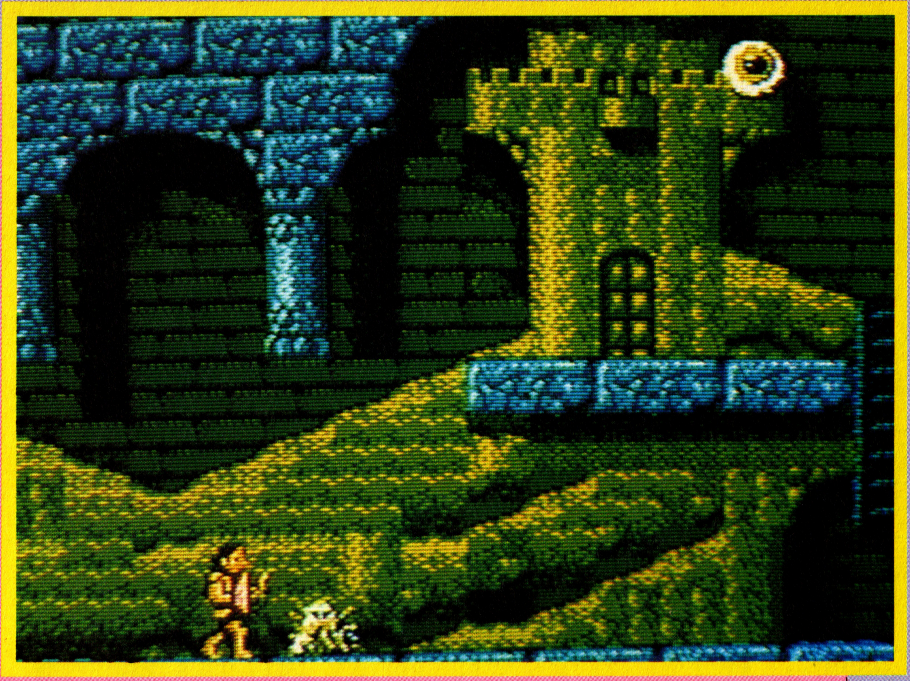
人々との会話に使われている文字は下の写真を見てもらえばわかる通り、16×16ドットの大きなものだ。これによって、漢字で会話を表現できるようになった。すべて平仮名だったこれまでのゲームとは違った新しい驚きが、キミをファザナドゥの世界へと引きこむ。

▶人々から街の現状を知らされ、一つの目的を知る主人公。街に泉をとりもどせ！
▲酒場で旅したくのアドバイスを受ける。雰囲気がそれっぽい。

▲漢字が混じっているため、会話の密度が濃くなった。大きい文字も見やすい。

主人公のフォルムは武器・防具によって変化していく

ファザナドゥの素晴しいグラフィックは主人公の姿が、装備によって変わることまで表現してしまった。さまざまな武器・防具を装備したことによって変わる主人公のフォルムはなんと49種。これまでのアクションRPGとは一味違う！



フォルムが違うからリアルなのだ

これまでのゲームの中で、主人公の姿が、持つ武器や防具によって大きく変わるものがあっただろうか？　武器を持つことによって、手ぶらだったのが剣を持っている状態になったりする程度のものはあった。しかし、あくまでごく簡単なことに限られていた。

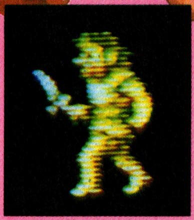
ファザナドゥがほかのゲームと違う点はそこにも現れている。

主人公は現在の武器、防具によりその姿を変える。下のイラストと写真はその一例である。短剣しか持っていない主人公と、よろいを着こみ長剣を持った主人公との違いは、キミたちが実際に動いているファザナドゥを見たときに、よりはっきりとわかるだろう。

そのときの状態によって変わる主人公のフォルムは、キミの思っている以上に奥深いゲームの楽しみを与えてくれるものなのだ。

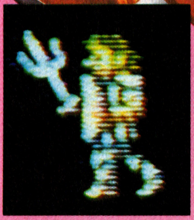
▲装備のコマンド。持ち物の中から装備を選択。

よろいはなく、手には短剣一本。ここからすべては始まる。

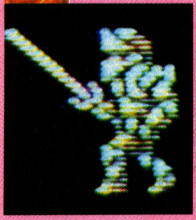


よろいと、中程度の長さの剣。前半戦の必須パターンか？

三又の剣によろい、盾を装備。もうだいぶ強くなっている。



カブト、よろい、長剣。これでフル装備に近くなった。

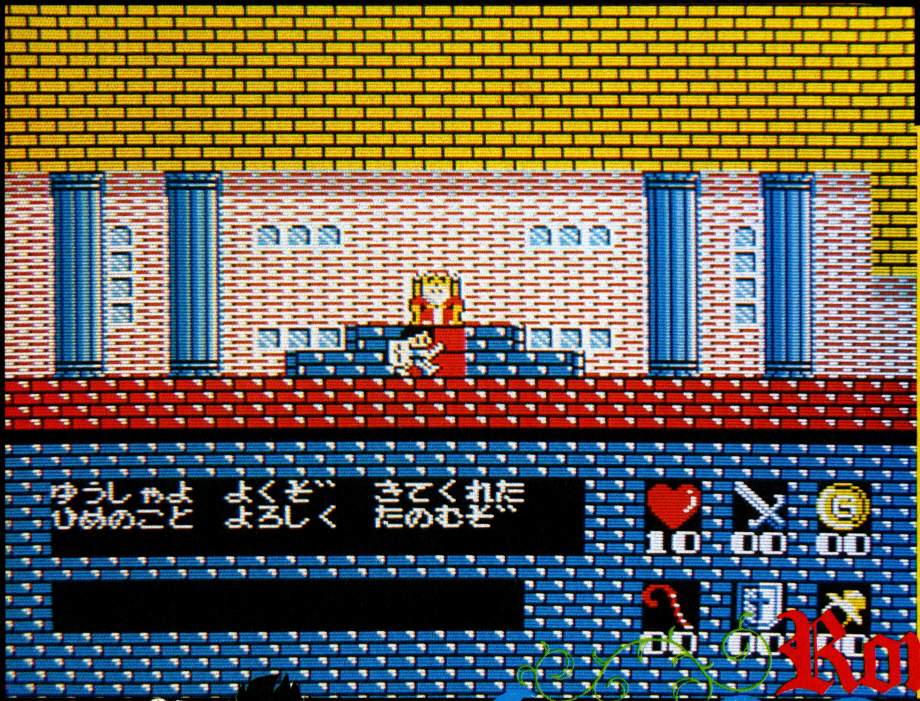


NewSoft PHOTO REPORT

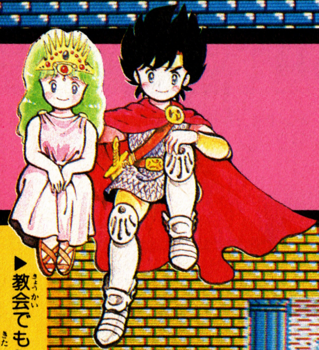
話題のロマンシア最新画面写真入手!!

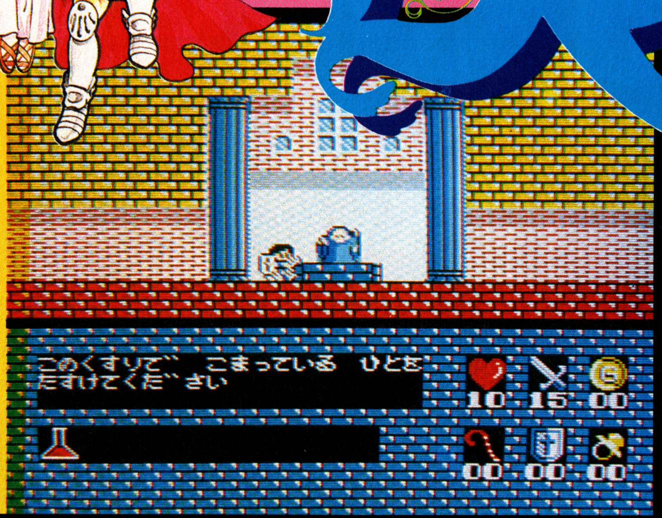
CASSETTE	東京書籍
	9月中旬発売
	5,300円

ドラスレⅣ、ファザナドウとドラスレシリーズがあいついでファミコンで発売されるけど、その中の1本、ロマンシアもファミコンに移植されているのは知っているよね。今号では最新画面が入手できたので全部紹介しちゃおう。期待通りの出来だぞ。

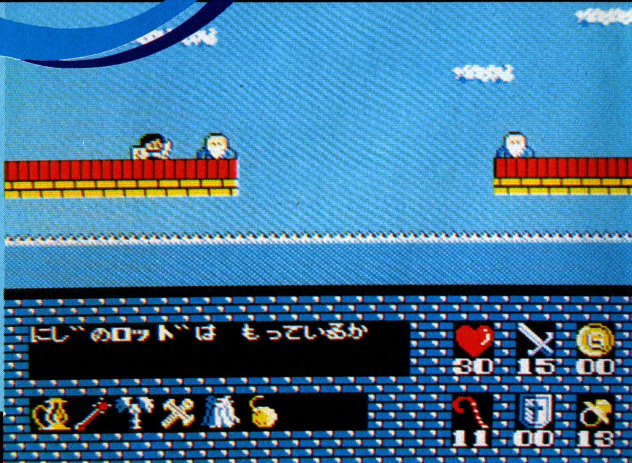


◀ロマンシア王国の王、ファネッサ3世と会い、いよいよセリナ姫救出の長い長い旅がはじまる。

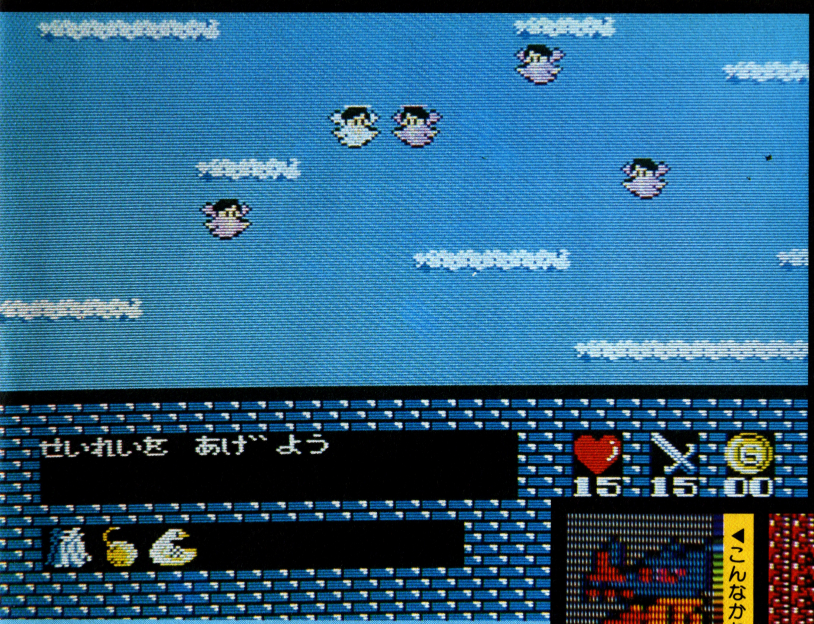




▶教会でもらえる寿命の薬には、さまざまな病気を治したり、汚ない水をもきれいにする力がある。



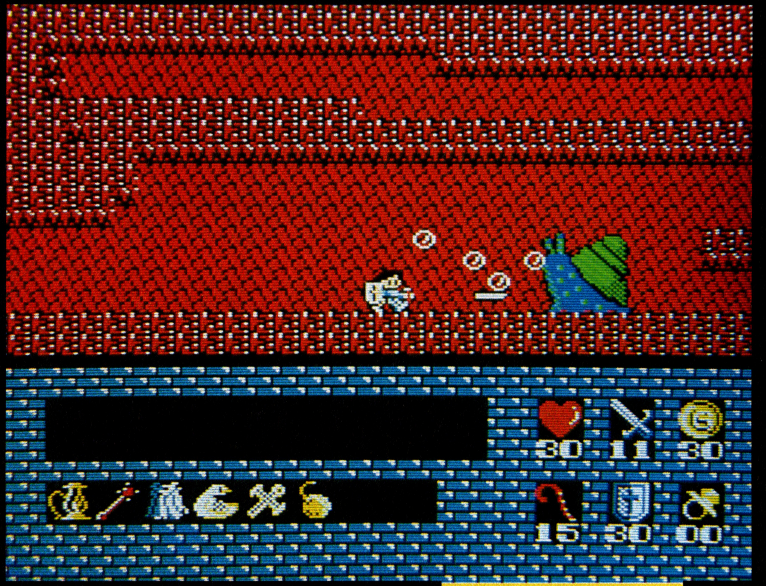
▶この橋を渡らないとセリナ姫の捕われたアソルバ国へは行けないのだが……？

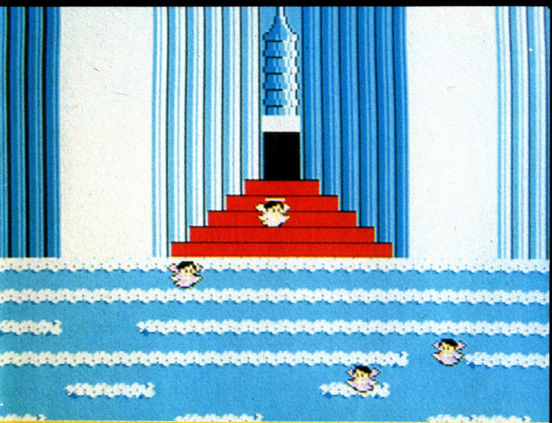


▲天使になったファン＝フレディ王子。色ちがいの天使が彼だ。まわりの天使から情報を聞こう。

▶アゾルバ城のはるか奥、この扉の向こうにセリナが捕われている。急げ、ファン！

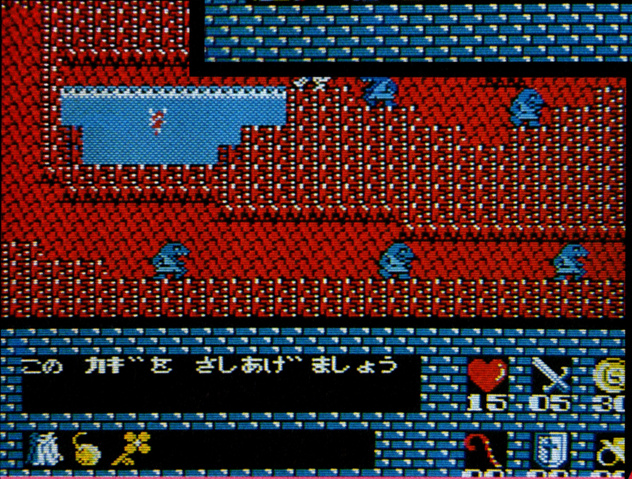
◀こんなかわいいキャラクターなのに敵だなんて！





▲天上界の入口だ。中には神さまがいると思うのだが、さて、どうすればいいのだろう？

▲パソコン版にはなかった巨大キャラ、デンデン。吹いてくるアワに注意して、剣でやっつけろ。

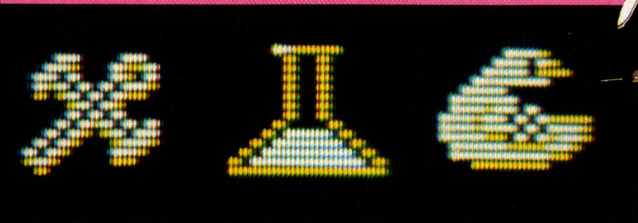


▲湖の地下には光の妖精がいる。彼女からカギをもらわないと、最終目的地、溶岩城で立ち往生してしまうぞ。早く探し出そう。

パソコン版の雰囲気がそのままファミコンに

ドラスレⅣはファミコンとMSX２だけの発売だし、ファザナドゥはハドソンのオリジナルともいうべきゲーム。すると、パソコン版から忠実にファミコンへ移植されるドラスレシリーズはこのロマンシアぐらい。ロマンシア国に入る前にトレーニングステージがあったり、巨大キャラが出てきたりするけど、基本的なことはなにも変わっていない。

パソコン版のあの雰囲気がそのままファミコンに受けつがれていくことは間違いない！



©日本ファルコム／東京書籍

史上空前の闘いが、今、幕を開ける！

聖闘士星矢 黄金伝説

ファミコンRPGのバトルの歴史を変えると噂される2Mソフト。シミュレーションバトルとは何か、バンダイ宮の謎とは？くらえペガサス流星拳！

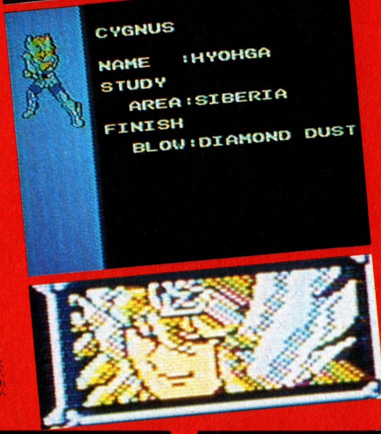
CASSETTE	バンダイ
	8月11日
	¥5,500

★青銅聖衣の戦士たち★

ペガサス聖矢

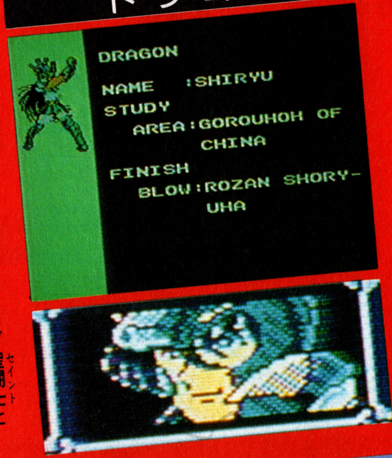
ギリシャで魔鈴によって聖闘士としての訓練を受ける。必殺のペガサス流星拳はマッハの速度を持ち、一秒間で百発のパンチを放つ。

キグナス氷河



ロシア人とのハーフで、シベリアで聖闘士となる。雪の結晶をぶつけるダイアモンドダストは、炎をも凍らせるほどの凍気を出す。

ドラゴン紫龍



黄金聖衣最強と呼ばれる中国五老峰に住む老師に伝授された奥技廬山昇龍覇を持つ。その威力は廬山の大爆布を天に逆流させるという。

伝説を彩るサブキャラクターたち

ここに登場したのはほんの一部。これ以外に、白銀聖衣やまだ原作にも登場してない黄金聖衣達が星矢の行く手を阻む！

ブラックスワン

ディスクィーン島の暗黒四天王の一人。ブラックブリザードは黒い雪の吹雪だ。

ブラックドラゴン

実は双生児であり、交互に攻撃を仕かけてくるので実体がとらえにくいヤツ。

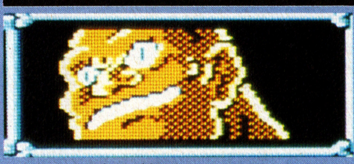
ブラックアンドロメダ

必殺のブラックファングネビュラは、まきついたチェーンが蛇になり体を締める。

マリン

星矢の師。得意のイーグルトウクラッシュは、白銀聖衣を倒すほどの破壊力だ。

カシオス



ペガサスと青銅聖衣を争い敗れる。しかし、獅子宮では星矢のために壮絶な死を。

シャイナ

カシキスの師。初めは星矢を憎むが、戦い通して、好意を持つようになる。

聖・闘・士・伝・説

遠い神話の時代、ギリシャの女神＝アテナを守る少年達がいた。女神の聖闘士と呼ばれた彼らは、空を裂き、その蹴りは大地を割ったと言う。

聖地ギリシャで今も彼らが存在することを知ったグラード財団・城戸光政は、独自の聖闘士を養成するため、100人の少年達を世界各地にある聖闘士の訓練所に送った。そして6年後、10人の少年が、みごと聖闘士となりその証である青銅聖衣をたずさえて日本へ帰ってきた。今は亡き光政の意志をついだ孫娘・沙織は、聖闘士の最高位のシンボル・黄金聖衣をめぐるギャラクシーウォーズを開催。それぞれの意志を胸に秘めた聖闘士VS聖闘士のすさまじい戦いが繰りひろげられる！

そして、黄金聖衣を争って、暗黒聖衣、白銀聖衣と戦いを重ね、遂に黄金聖闘士の待つ12宮へと向う！

小宇宙を増幅させ敵を砕け！

フェニックス一輝

ディスクィーン島より暗黒聖衣の盟主となり帰ってくる。必殺のフェニックス幻魔拳は、相手に幻覚を見せ、指も触れずに倒す殺人拳。

アンドロメダ瞬

アンドロメダ島から持ち帰ったネビュラチェーンが最大の武器。チェーンが作るアンドロメダ星雲には百万ボルトの電流が流れ、聖闘士もうかつに入れない。

浅草・バンダイ宮の謎

※我々、必勝本は、ファミコン界の黄金聖衣橋本名人の元に一人の聖闘士が入門したという情報を得、早速取材に向かった。

橋本名人「新しい聖闘士とは、ジャーン、みんなの知ってるバラリス中野です」

バラリス中野「うわーぁ、お久しぶりです。僕は今、バンダイの新入社員として、毎日、修業を続けているんですよ」

㊔「せっかく取材にきてもらったのだから、修業中の身だけど、バラリスにゲームのポイントを解説させましょう」

㊇「ハイ。このソフトは原作どうりの設定で、情報やアイテムを集めたり、敵クロスと戦うことにより星矢のコスモを上げ、プレーヤーの独自の星矢を作ります。星矢のコスモ、経験値を上げたところで青銅聖衣、暗黒聖衣とシュミレーションバトルで戦うことができます。このバトルは、今までのRPGにない動きのあるリアルなシュミレーションなんです」

㊔「大体のストーリーは次の通りです」

聖域での修業

↓ シュミレーション画面で、マリンに特訓をうけ、シュミレーションの方法を習う。

聖衣決定戦

↓ シュミレーションでカシオスと聖衣を争って対決、ペガサスの聖衣を身につける

病院
孤児院
グラードコロッセオ

↓ マップになってい[illegible]所を進[illegible]つつ、会う人に次[illegible]秘密を聞[illegible]

銀河戦争・黄金聖衣争奪戦

↓ ドラゴン・キ[illegible]ナス、アンドロメダとシュミレーションで戦い、仲間にする。

黄金聖衣奪われる！

©車田正美/集英社・テレビ朝日・東映動画　©バンダイ1987

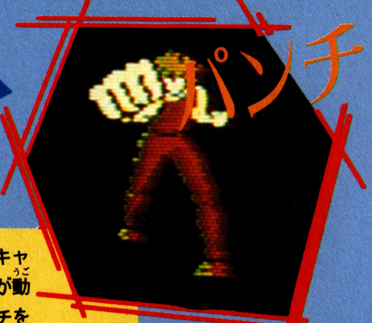
聖闘士星矢 シミュレーションバトルの全貌！

これが各聖闘士の戦闘能力を表す画面だ。コスモとダメージは数値、あとの力はグラフで示されている。

星矢は闘いを重ねることにより、その能力を高くしていくことができる。移動モード画面（横スクロール）で敵を倒すと「COSMO（コスモパワー）」が得られる。

コスモが十分高まったところで、他の聖闘士との闘い、いよいよシミュレーションバトルへ。このバトルは、いままでに成長させた星矢のコスモを、攻撃力、移動力、防御力、精神力に振り分けて戦うのだ、この振り分け方によって、色々な星矢の闘い方ができ、また相手のクロスの弱点を突く戦略的バトルが可能となる。また、「DAMAGE（ダメージ）」は星矢の生命力を示し、これが無くなると死ぬ。能力レベルが高まると限界も高くなり、コスモを使って回復させることもできる。

シミュレーション画面の全体。右上の表は、敵の戦闘能力をあらわす。



真ん中のキャラクターが動き、パンチを繰り出しているところ。遠近感がリアルに再現されて、今までのRPGにない迫力がある。

こっちはキックをおみまい。シミュレーションバトルの前に、敵クロスとの闘い方、弱点の情報を得て、有効な技をかけろ。必殺技のときは画面も変わる。

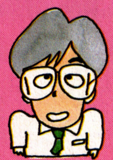
ここが強力な黄金聖衣の守る12宮。コスモ爆発！

各パワーの内容は、APOW（攻撃力）：相手にダメージを与える力。MPOW（移動力）：逃げたり、速く攻撃する力。DPOW（防御力）：相手の攻撃を防ぐための力。HPOW（精神力）：相手の能力や攻防を読む力。

実際の画面では戦闘能力の表示が赤と白逆になっています。

かたや橋本名人の頼れるワンポイントアドバイス

「星矢」のポイントは、シミュレーションバトルを早く理解すること。あとは、バラリスも言っているとおり、人といっぱい会ってほしい。ところでバラリスと言えば、彼もついに色気に目ざめてしまって、女の子を追っかけてばかり。おかげで最近ゲームがヘタになったって、社内でもっぱらのうわさなんだ。君達も色恋にはくれぐれも注意してくれよな。



バラリス中野が語る。バンダイ直送の極秘必勝法とは

いや〜、はれて橋本名人の弟子となったバラですっ！ 弟子といってもまだまだ修業中の身だけど、ここでひとつ「星矢」のお話を。とにかく人と話をすること。皆すぐにバトルしたくなるだろうけど、ある程度謎を解いてからでないと、敵が強くて勝てないと思うよ。アクションの方はメチャカッコイイから、ひとつ楽しんでくれよな。じゃ、また！

REAL TIME BATTLE REPORT

暑さに負けず毎日攻略。一日一戦しポート集。

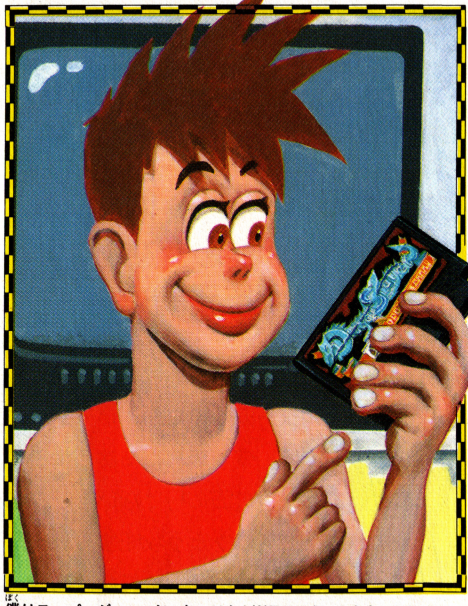
Dragon Slayer Ⅳ DRASLEFAMILY

ドラゴンスレイヤーⅣ

ナムコ	カセット	￥4900	発売中

【僕の夏はこのゲームで始まった】

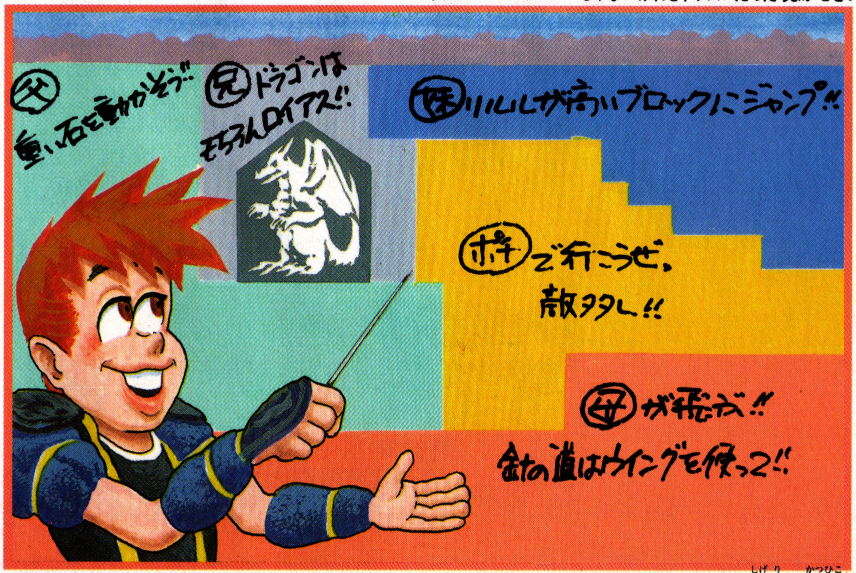
8月に入り、夏もいよいよ本番になってきた。今月は7月に発売された噂の超壮大スケール・ゲーム「ドラ・スレⅣ」の攻略レポートをみんなに読んでもらおうと思う。新しいゲームを前にする時、僕はいつも期待感で胸がいっぱいになるものだけど、今回は違っていた。なんといってもあの大っきなマップ!? 僕の心を襲ったのは「ホントーにクリアできるんだろーか？」という不安感だけ。数え切れないほど失敗しながらわかった事はただ一つ。お金を貯め、INN・SHOPを小まめに利用していかなくては、攻略どころか進む事すらできないって事実だけだった…。



僕はスーパーゲーマーじゃないけれどドラスレだったらまかせといて。

ところで、このドラ・スレⅥでは、キャラ個人個人の特徴に合った面が、存在するようだ。それに気づいた僕が6日目（ほとんど1日中、熱中してたんだ）に作成したのが、左下の地図。ほぼ、こんな感じになっていると思う。

これでアトは、必要なアイテムを集めていけばいい！ 学校帰りにお店に並んでから、もう3週間も経ってしまった。最初は、ワケがわからなかったけど、いつの間にやら、ドラ・スレの世界に引き込まれた人も多いみたいだ。これを読んでくれる君たちは、今、どの辺で戦ってる？ 夏休みにやる課題のように正確（だと思う!?）な僕の日記を読んで、暑さとドラゴンを吹き飛ばしてくれ！



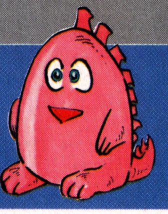
イラストレーション＝茂利　勝彦

©日本ファルコム㈱／㈱ナムコ

REPORT OF BATTELS Ⅰ

広大な地下迷宮には何があるか分からない。ならば、最初に選ぶのは無敵のポチが、一番よさそう…!?

はやる胸を押さえて、スイッチ・オン。ドラスレ・ワールドが、僕を包み込んで行く。



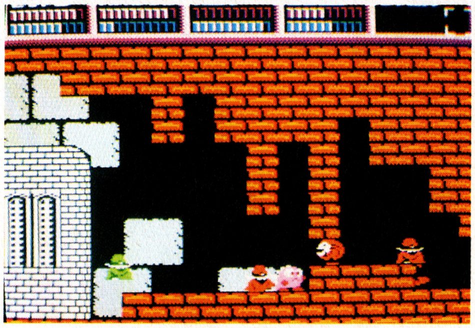
【7月17日PM7：30】

夕食も風呂も宿題も終わった。やるべき事はただ1つ。そう、今日発売の「ドラゴンスレーヤーⅣ」しかない！

カセットをセットして、まずはキャラクターを選ぶ。初めは何と言ってもポチしかない。この巧妙なアクションゲームを攻略するには、まず無敵のポチで探険するのが得策そう。

はしごを降りてずず〜っと右へ行く。途中敵を倒しながら、アイテムを取る。カギにゴールド。マジックを回復させるポーション。それに、スピードアップの巻き物。取れるだけ取っておこう。ただし、毒薬だけはなるべく避けよう。この毒薬と針山の2つは、いくらポチでもライフが減ってしまう。気をつけなくては…！

闘いながら出るアイテムや宝箱を取

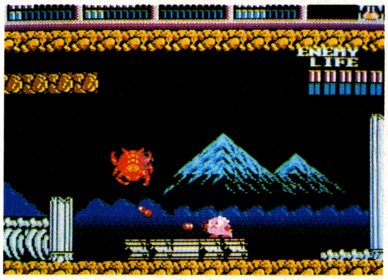


って行くと、やがて重要アイテムの一つ〝グローブ″が見つかる。これは絶対取らねばならない。見落とさないように。このグローブを取るためには、頭をひねる必要がある。それが、ブロック崩しだ。このゲームは、基本的にスクロールゲームなのだが、いくつかのシーンでは、壁や床をたたき壊す事によってしか次の面に行けないところがあるのだ。そこをどう攻略するかは君の腕しだいだ。おそらく最初は悩む

だろうが、努力と根性しかない！

先へ進めない時は近辺を探ってみよう。アッ！と思う間に世界が開けてくるはずだ。その時の感動といったら…。ちょっとしたモンだぞ。

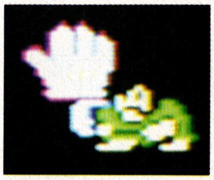
さて、グローブを取ったら次にクリスタルを取る。途中敵の頭の上に乗ってジャンプする高等技を身につけてい



よいよ王冠だ。クラウンを取ると小ボスまでワープする。いよいよポチのラストバトル。比較的簡単なので大丈夫だろう。これでポチの役目は終わりだ。

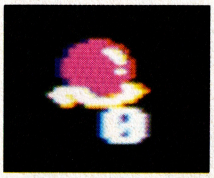
とるべきアイテム

❶グローブ



父ゼムンが使うこのグローブ。場所さえ分かれば簡単に取れるゾ。特定のブロックを動かして、パズル面を攻略だ。

❷クリスタル



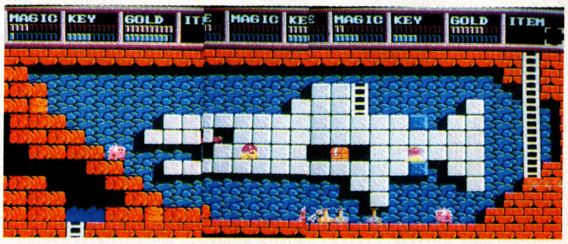
どこからでも地上面にワープ出来る便利品。いつでもどこからでも初めからやり直せる。無くても良いがあれば重宝するゾ！

私の失敗談〜弾編〜

失敗と言っても、ポチは無敵なのだから、クラウンを取った後の小ボスの対戦以外で死ぬ事は、まずないはずである。

しかし、泣く泣く宿に入ったりクリスタルを使う時はある。それが左の部分。

写真ではマジックゲージが見えないが、0になっているのである。こういう状態だと、弾が打てなくなるのだ。すると死なないかわりに、敵も殺せ



ずカギもゴールドも取れなくなってしまい、先に進みづらくなる。だからそうならないためにも、右の写真の位置で敵を倒しながらマジックボトルを取り続けて、パワーを満タンにしておくといい。

ポチで闘い方の分かった君が次に選ぶのは力持ちのお父さん。グローブを手にしてパズルにも挑戦だ。

REPORT OF BATTELS 2

僕の頭を悩ませてくれたパズル面。クリア出来た時の喜び、暑さも忘れた7月の夜。

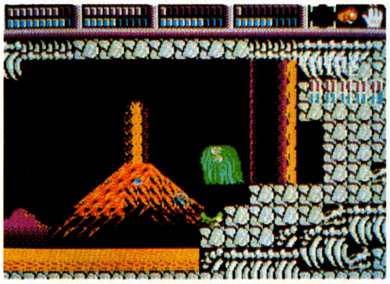
【7月18日PM8：00】

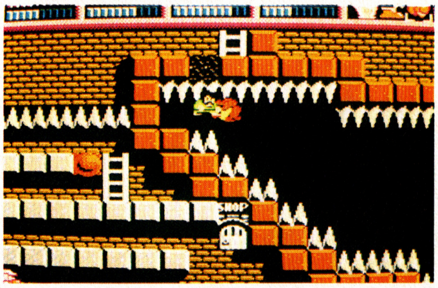
さて、次に選ぶのは力持ちの父ゼムン。グローブ手にして地下へ突撃だ。

はしごを降りたら、敵の頭乗りの技を使って下へ行く。一番下から右へ、その後は行けるところへ行ってみる事だ。

ロッドを取ったら、いよいよパズル面。ここは頭をフル回転してくれ。岩を動かすコツは、ジャンプした後、岩の動かしたい方向へ十字ボタンを押しっ放しにする事だ。何度失敗してもくじけずにがんばるしかない。

この面では何しろ岩が重要だ。乗ったまま左右へ動かしたり、ジャンプしながら動かしたり、もっとすごいのは岩を動かせるスペースが無さそうなのに、岩が柱やはしごに重なって動いてしまう時だ。考えねば先へ進めないゾ。





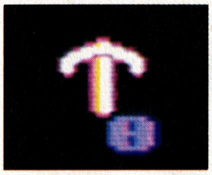
針山を頭上ジャンプで切り抜けて、アイテムを集めたら、いよいよボスとの対戦。ポチの時よりはるかに強いが、エリクサを装備すれば大丈夫だ。難所続出の父のシーンだが、攻略すれば最高の気分。君も是非味わってくれ。

とるべきアイテム

❶ロッド

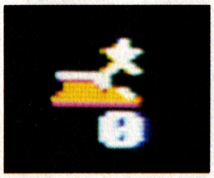
特定ブロックをはね飛ばせるのがこのロッドだ。母メイアが使える。狭い通路で複数の敵を岩で倒す事が出来る。

❷マトック



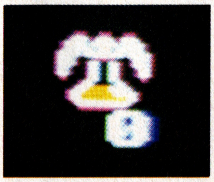
特定のブロックを破壊出来る。リルルしか使えないが、力の弱い彼女には岩をどけるために欠かせない。

❸パワードブーツ



モンスターを踏みつぶせるこのブーツ。力の弱いリルルにはかせてやれば、敵もコロコロ死んで行く。

❹エリクサー



ライフが0になっても回復してくれるのがこのアイテム。小ボスも手強くなって来るので是非取って置きたい。

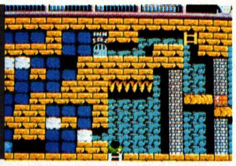
私の失敗談〜パズル編〜

右図の四枚の写真を見て頂きたい。これは、岩を動かしている連続写真なのだが、明らかにパズルとなっているのが分かるだろう。しかも、一番上の写真の右の石（B）を、進行方向の逆の右へ１度持って行き、宝箱を取るための足場として活用しているのだ。発想の転換なくして、このシーンのクリアはあり得ないのだ。

これは、ほんの一部。しかも、ごく簡単なパズルなのだ。このシーンの左へ行くと、もっと多くかつ難解なパズルが出現してくる。

又、単純なパズルだけではない、高等技との複合場面がいくつか出てくる。この面をクリアするには、考えに考えなければ出来ない事が、よくわかってもらえたと思う。

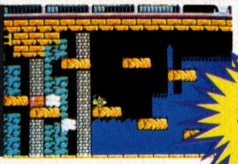
父ゼムンの左にある２個のブロックに注目。左をA、右をBとする。



Bを一つ左へ。Aを二つ下に下げて、写真の位置からBを右へ押し出す。

Bを写真の位置までずらして一つ上げ、ゼムンは右側から岩に乗る。

上の写真の右の石を右図の位置にやり、グローブをはずして宝箱を取る。



ヤッタァー

REPORT OF BATTELS 3

闘いもいよいよ激しくなってきた。次に登場するのは飛び回る妹リルル。高度な技も要求されてくる。

敵の頭を飛び越えて行った時のあの快感。この時ばかりは、テストの結果も頭を離れてた。

【7月20日PM2:00】

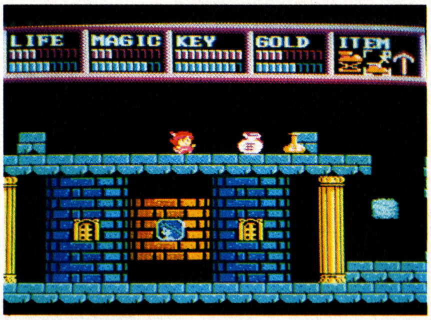
一学期もいよいよ終った。悲惨な通知表を家の人に見せてからでは、せっかくのドラスレも出来なくなる。今のうちにやってしまおう。(?)

お父さんがマトックを取ってくれたので、いよいよ次はおテンバ娘、妹リルルの登場だ。リルルは力が弱いから攻撃も受けやすい。そこで、やはり父ゼムンが取ったパワードシューズをはかけてあげよう。これで大丈夫だ。

さてリルルには、その高いジャンプ力で、今まで誰にも行けなかったステージへ行ってもらう。ゲームを進めて行く途中で、行けそうで行けない所がたくさんあった。随分、悔しい思いをして来たけれど、リルルにまかせればもう大丈夫。高いガケでも、簡単に飛び越せるんだ。かわいい顔でも頼りになるゾ。それから、今まで身につけた頭げり技等を使って、どんどん進み、まずショップでジャンプブーツを買うのだ。リルルはもともとジャンプ力があるけど、そのリルルにブーツをはかせてやっと行ける、という所がいくつかあるので、場面をよく見て判断してくれ。さらにマトックを使い行手を阻む岩をどけながらウィングを取る。

次にやる事は、写真の場面でのゴールド集め。満タン近くになったら左下の方のとある場所のはしごの近くにある隠れショップ（岩の中にあるゾ）でシールドを買い、いよいよクラウンだ。

この面のボスは、非常に強い。だからボス面に入ってすぐの石段に登り、うまくその下におびき出すしかないのだ。とにかく難しいが、がんばれ!



とるべきアイテム

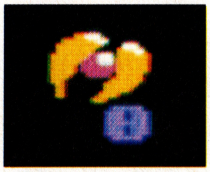
❶ジャンプシューズ

リルルは最初から他のキャラクターよりジャンプ力が高いが、より高い所はこのシューズなしではクリア出来ない。

❷ウィング

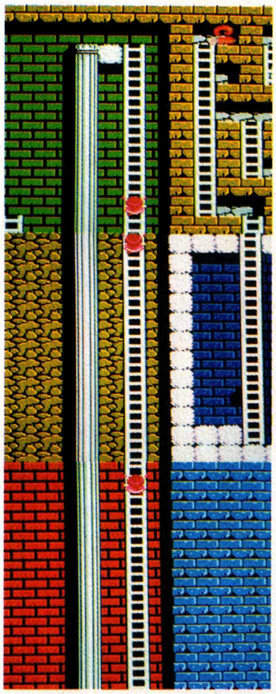
母メイアが針山を飛ぶのに必要なのがこのウィング。母さんが戦いやすい様にここで取っておくのは親孝行だゾ!

❸シールド

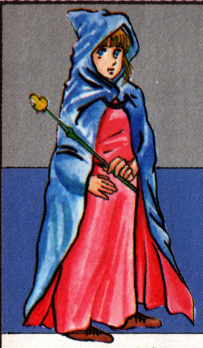


後半になればなるほど強くなる小ボス。でもシールドを身につけていれば防御力も格段にアップする。絶対必要だ。

私の失敗談〜ジャンプ編〜



この面での失敗と言えば、やはりジャンプだろう。ジャンプ力を使ってクリアしなければならないエリアなので、自然と失敗もジャンプ時になって来る。右の写真を見てもらいたい。縦に三画面分のハシゴがあるが一番上で左にうまく移れなければ写真のさらに下まで落ちる事になる。くれぐれも気をつけてくれ。この面は他にもジャンプしながら隠れブロックを見つけたり、見えてるのに回り道しなければいけない所も数多くあるので、しっかりマップを見ながらプレイしてほしい。



最後の王冠を取るのは、魔法を一番使えるお母さん。針山もドアも恐くない。あと一息だ。

REPORT OF BATTELS 4

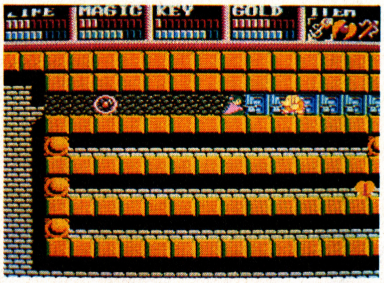
宿題も早めに済ませ、コントローラーを自在に操る。ドラゴンは目の前。がんばるゾ！

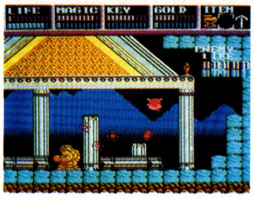
【7月26日PM1：00】

午前中、今日の分の宿題をやり、手に汗かきながらコントローラーを持つ。真夏本番。いよいよお母さんの登場だ。

キーステッキとロッドを持って左下のエリアへ行く。狭い通路では岩を飛ばして、モンスター退治だ。快感。

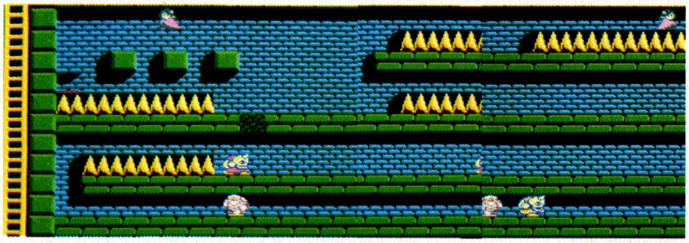
このエリアには、ドアが多い。それも一列に何10個と並んでる所がある。





従っていくつカギがあっても足りなくなる。そこでまず取るのがキーステッキだ。これさえあれば、いくつドアがあっても恐くない。

ウィングで針山やガケの部分を飛び越して行き、くまなく探せばクラウンが見つかる。いよいよ最後の小ボスだ。



攻撃力が高いので簡単ではないが、ここまで来た者なら大丈夫なはず。油断せずに闘え。

とるべきアイテム

❶キーステッキ

母メイアの場面はドアの連続。でもこのステッキがあれば次々にドアを開けられるのだ！

LAST BATTLE'S HERO ROYAS

ドラゴンと最終決戦!!

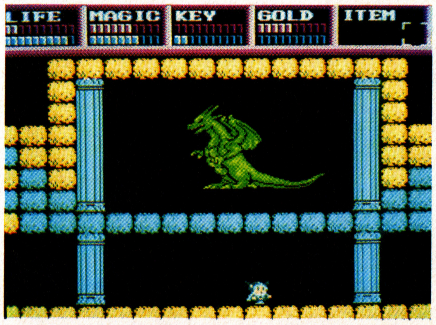
最後に登場するのは長男ロイアスだ。他の4人と1匹に比べて、取り立てて何かが優れていると言う訳ではないが、総合的に全ての能力をある程度持ち合わせている。ドラゴン必殺の伝説の剣〝ドラゴン・スレーヤー〟を持ってるのも、家族の中でロイアスだけなのだ。

〝ドラゴン・スレーヤー〟の場所は、ゲームを進めて行く上で、君ならもう分かっているはずだ。この剣を取るにはちょっと頭をひねる必要がある。使用アイテムは、勿論クラウン。その場所はどこか、自分で探し出してくれ。

さあ、いよいよ名剣〝ドラゴン・スレーヤー〟を持って、ドラゴンとのラストバトルだ！

ドラゴンとの戦いの前は、なるべくライフを温存しておきたいので、パワーブーツで敵をけちらし、ドラゴンの肖像のところへ。アイテムを剣に合わせて行く。すると、いよいよバトルの始まりだ。

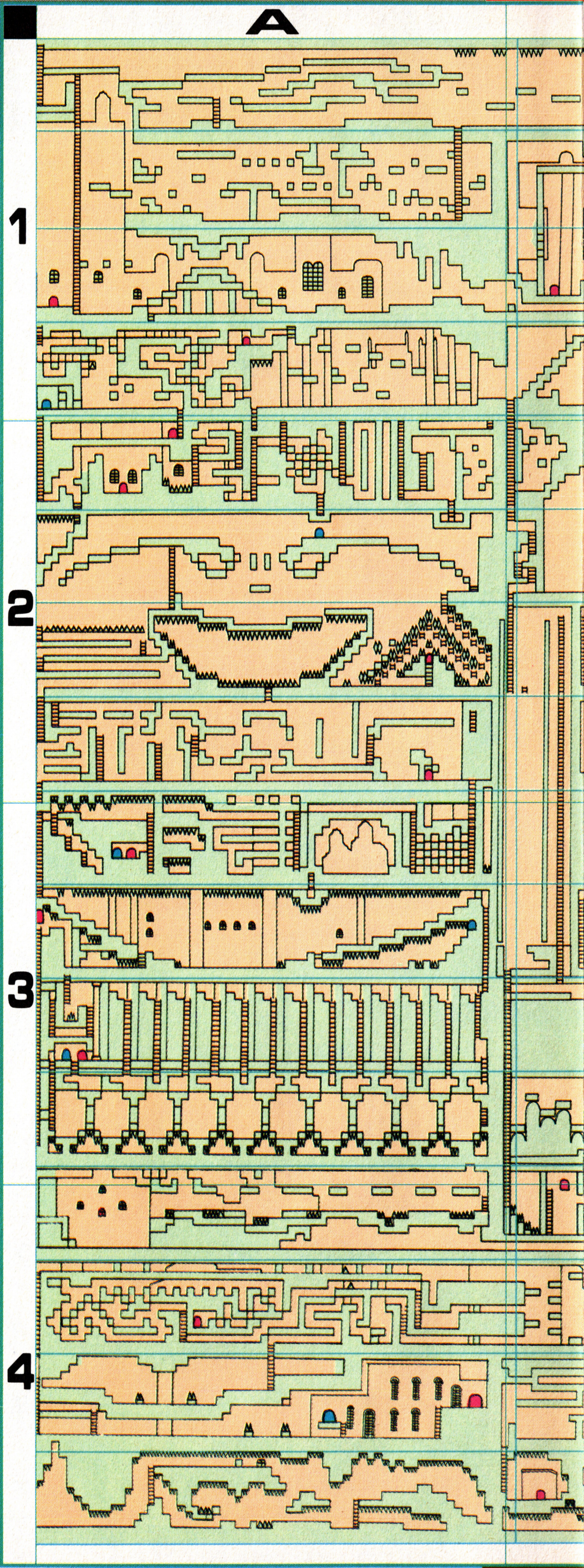
ドラゴンは、次々に炎を吐いて来る。その炎をうまくかわし、ジャンプしながら剣を打つ。こちらの剣が当たると、ドラゴンのいななきが聞こえる。コツとしてはある程度距離を保てば、うまく出来るはず。感動のラストシーンは、もう目の前だ…!?



MAP FILE 迷ったのなら地図。これで君も一安心。

「ドラゴン・スレーヤーⅣ」の世界は、何と言っても広大である。どこかにチェックしておかないと、とてもじゃないがすぐ迷ってしまう。そんな時は右の地図を見て欲しい。きっと君の役に立つはずだ。特に今回は、地図全体を16のエリアに分けて、各エリアごとのポイントも次のページにまとめてみた。広すぎるマップに途方にくれていた君も、これでバッチリだ。

…通れる所　…通れない所　…SHOP　…INN



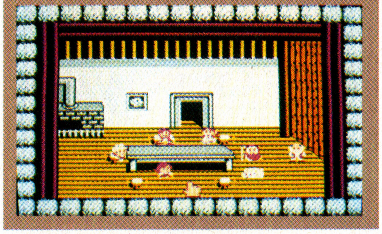
名場面特集。君はもう見たか。

バトルレポートで紹介出来なかったいくつかの場面を、困ってる人達に少しだけ見てもらおうと思う。それぞれが、各キャラやエリアの中で難しかったり重要だったりする場面だ。

この場面を全てクリアした者だけが最終決戦のドラゴンと闘う事が出来、そして、ラストシーンを見れるわけだ。最後までくじけないで、がんばれ！

✖ドラ・スレー家✖

まずは最初のキャラ選び。パスワードは祖父母の二人が担当してるヨ。



✖針の道✖

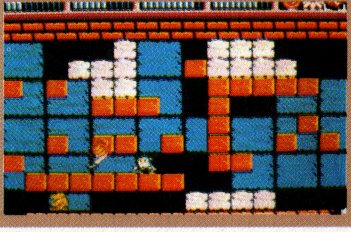
ここはもうお母さんしかいない。高いブロック間をスイスイ飛び越していく。

✖ドラゴンの目✖

行けない、と思ってるといきなり岩が崩れて下の場面へ。さあ、この先どうなる。

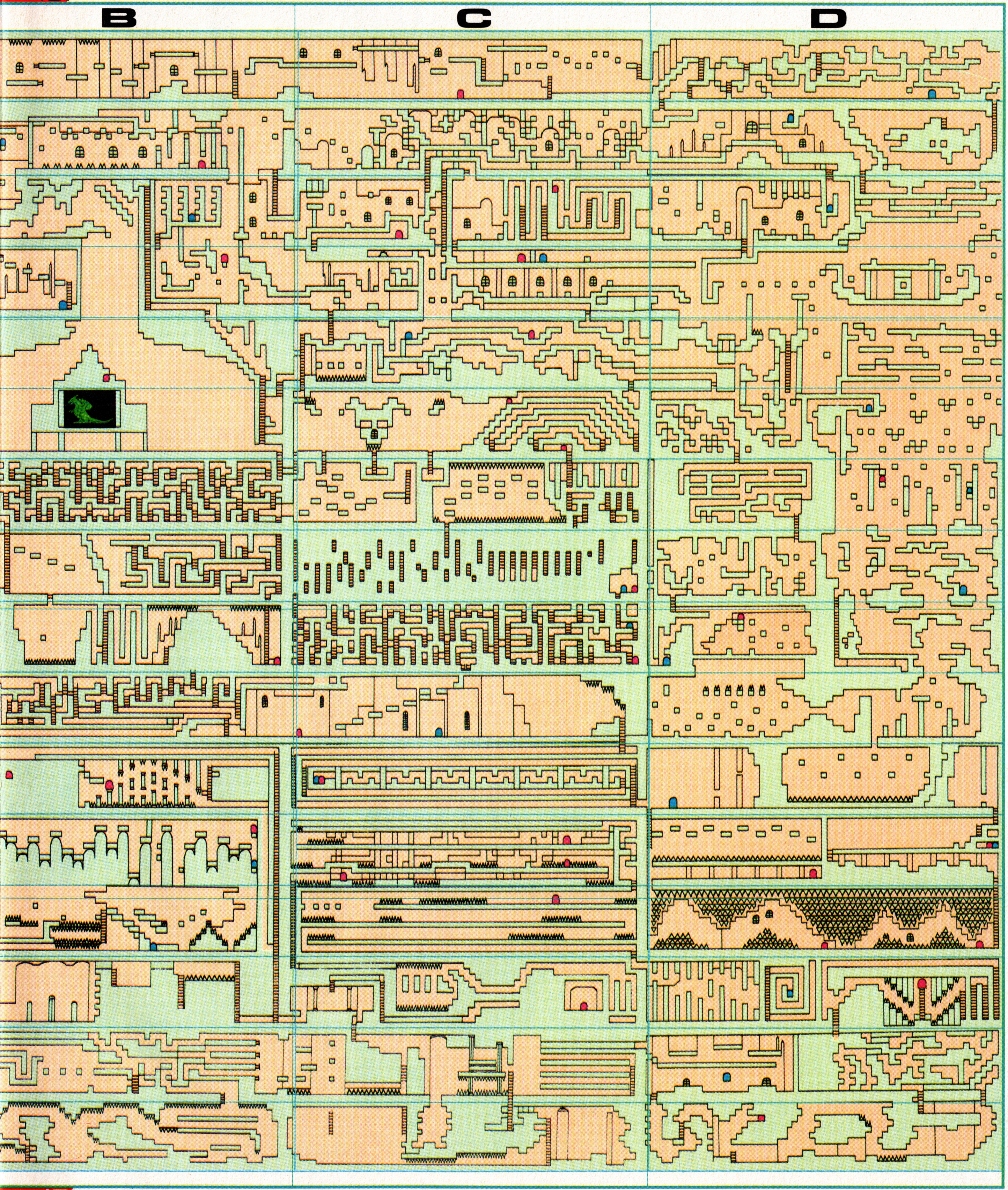
✖ドラゴンスレイヤー✖

ロイアスが投げる剣。モンスターは一撃でやっつけられる。出て来い、ドラゴン。



✖SHOP✖

どこかにあるお店でリルルがお買い物。おてんば娘は、一体何を買うのかな？


B
C
D

MAP DIAGRAM もう何も悩む必要なし！ダイアグラムをフルに活用せよ。

誰がどこの面に行き、アイテムは何を取り、何をしたらクリア出来るか。そんな疑問のある人は、下の表をよく見てくれ。クラウンの位置や宝箱の位置までは教えられないけど、この表と地図を活用して、是非ゲームを攻略して欲しい。勿論、クラウンの位置が分からない人も、この表をよ〜く読んでくれれば、何らかのヒントを見つけられるはずだよ。ここまで来れば、あと一息。取り忘れたアイテムや、まだ行けない場所のある人は、地図で確認していってくれ。このゲームをやるには、何と言っても根気と気力だ。次の面への意欲が攻略の最大のポイント。どんなにムツかしくても、絶対にあきらめないで最後までがんばって欲しい。ドラゴンを倒すまで、暑い夏は続くゾ！

	誰が行くか？	宝箱の数	重要アイテム	何をすべきか？
A1	全　員	4 個	クリスタルロッド	ポチで基本技をマスターする。父はパズル面。ロッドを取る事を忘れずに。
A2	父ゼムン	3 個	パン	パズル面と針山の面。壁や床を壊してのバトルが続く。一つ一つ考えて。
A3	父ゼムン	5 個	マトック	A 3に続いての父のパズル面。宝箱は無理して取る事もない。マトックは絶対取る事。
A4	母メイア	6 個	キーステッキ	まずキーステッキを取る事。針やガケの連続。ウィングで飛びまくれ。
B1	ポチ、妹リルル	4 個	ロッド、パン	ポチでは引き続き基本技を。妹はとても重要な場面。回り込んでアイテムを探せ。
B2	ポチ、妹リルル	3 個	ユビワ	ポチは、後半戦。迷路を攻略。妹は重要なジャンプ面。落ちついて操作せよ。
B3	ポチ、父ゼムン 妹リルル	4 個	シールド	ポチは頭上飛び、父はパズル、妹はジャンプをマスターさせる面。買い物も忘れずに。
B4	母メイア	3 個	エリクサー	母が飛び回り、キーステッキを使うところ。小ボスの対戦に備え、エリクサを取っておく。
C1	ポチ、妹リルル	2 個	ジャンプシューズ	ポチは、基本面。妹は重要面。飛びはねながら、ある物を購入するんだゾ。
C2	ポチ、妹リルル	6 個		ポチの重要面。しっかりとマスターしてくれ。妹は、岩を壊して飛んで行け。
C3	ポチ、母メイア	2 個		ポチは迷路面、母はキーステッキを使いながら飛ぶ場面。
C4	母メイア	3 個		母の重要面。ドアを開けたり、飛びながら、必須アイテムを取り入れろ。
D1	ポチ、妹リルル	4 個	グローブ	ポチも妹もこの面で重要なアイテムを取らねばならない。金かせぎもこの面だ。
D2	妹リルル	5 個		妹がストックとジャンプシューズを使って進んで行く面。失敗するナ！
D3	妹リルル	2 個	ウィング	妹が動き回る面。重要アイテムがあるので絶対取る事。下に落ちない様気をつけろ。
D4	母メイア	3 個		母がウィングで飛ぶ面。針山やガケが多く、アイテムを変えるのが忙しい。

AFTER REPORT ドラ・スレⅣを攻略するのは君達の情熱にかかっている…！

【一足お先に、ゲームを終えて…】

知ってると思うけど、この「ドラゴン・スレイヤーⅣ」、パソコンで大好評だった〝ドラ・スレシリーズ〟の第4作目にあたるんだ。

パソコンＲＰＧの名作と言われる前作達と比べても、はるかに難度が高く、パズルや迷路ダンジョンなど、新しい要素も数多く入っている。それでいて、〝ドラ・スレシリーズ〟の特色である「アクション性」と「ＲＰＧ性」は少しも、失なわれていないのだから、こいつはスゴイ！

僕はもともと、あんまり器用な方じゃないから、アクション物とか、シューティングっぽいのって、あんまり興味がなかったんだ。とっても古い話になるけど、唯一完結したのは、〝ゼルダシリーズ〟だけだし、それも、とっても時間をかけて〝やっと…〟って感じ。そんな奴が、このドラ・スレⅣをやったんだから、難しかったのなんのって、苦労は言葉にできないくらいだ。

でも、今回、ゲームをやり終えてみて、「やはり」とか「そうか」と思える事がたくさんあった。僕ら人間（なんかエラソーだな）が持ち合わせている

好奇心と、成長していく過程での、ウーン、なんていうか、次のステップへまた、その先へと、絶え間ない欲望をそそり上げていくもの。なんか、やっていて、このゲームには、そういうものがあるような気がした。

僕が一番得意なのは、アドベンチャーなんだけど、ゲームによっては、比較的簡単に終わってしまい、やり終えた後、けっこう物足りなく感じる事も多い。その点、この〝ドラ・スレⅣ〟は最終面をクリアした者に、征服感を与えてくれる。優れたアクションゲームというのは、こういう物なんだろーな。

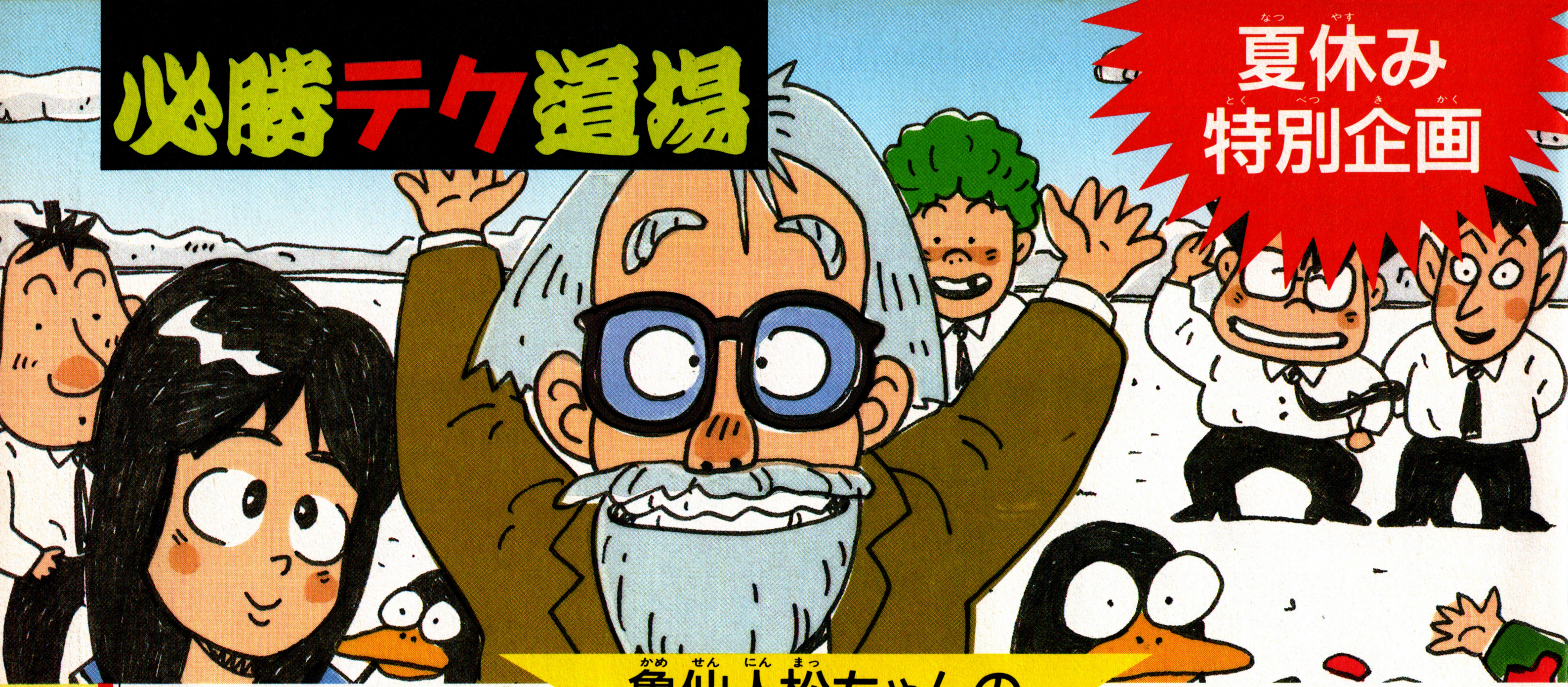
まったく、夏休みの前半は、ほとんど、このゲーム一つにかかりっきり、て感じだった。でも、この壮大なドラ・スレワールドに体ごとぶつかって過した３週間は、とても素晴しかった！きっと、君達も、僕と同じ気持ちになると信じて、モニターを消す事にする。

【ENDING MESSAGE FOR DRASLE Ⅳ】

僕が心をこめて書いた〝ドラ・スレ〟ゲームレポートはどうだったかな？これで君たちの悩みが少しでも解決されれば、とってもウレシイ。

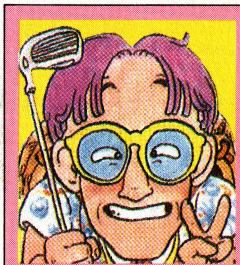
もし、まだ悩みが解決していない君は、もう一度、この攻略日記をよく読んでゲームをして欲しい。特に〝こんな事してもダメだろうな…？〟と思う事をどんどんやってくれ。どこかにかならず解決の糸口があるはずだから…。

こんなレポートを書いておいて言うのも変だけど、こういう種類のゲームは、やっぱり自力で進めて欲しいな。だって悩みながら得た答えっていうのは、何にも増してウレシイものだからネ！　だから、このレポート集は君が、どうしても解けない!!と混乱してしまった時に参考になれば…と思っている。その時にこそ、このページが一番役に立つはずなのだから——。



亀仙人松ちゃんの

「オホーツクに消ゆ」特別ゼミ！



ゲーマー **亀仙人松ちゃん**

職権活用で女の子のハガキしか選ばんことでユーメイなワシのコーナー。今週もギャル、ギャルでにぎわっとるぞ。‼ うれしい限りじゃ‼ さーてと、このニワカハーレムはいつまでつづけられるのかのー。

Q ぎぇーっ‼ わっわたし大変なことをしてしまったの。どおしようぉ〜カメラを壊してしまったのぉ〜。これから先、一体どうしたらいいの？ カメラがなくなっちゃってもしかしてもうオシマイなの？ 買ぎ物・私のお部屋のカギ(場所はAVG気分でご自分で探してみてね)藤森あずさ(15歳)

カメラが壊れて、さぁ、たいへん‼

A と、ゆーワケで、ワシはあずさちゃんのお部屋を探しに行ってきます…。とゆーのはウソ！ ぬぁんでせめてマップぐらい送ってくれんかったのじゃ、いきなりカギだけもらってもどーにもならん。とりあえずくろすやみそに聞き込みをしてみたが予想どうりぬぁ〜んの手がかりもなかったぞっ。それなりに、ヒントだの手がかりだのがあって始めてAVGとゆーのじゃっ‼ こんなのヒドイ、ひどすぎるっ、ちっともオモシロクないっ！ ただつらいだけではぬぁいかあ。でも行き着く先が女の子のお部屋だけに、あきらめきれんワシなのであった〇——と、まぁ冗談のつもりが、思いっきり本気になってしまったのじゃが近ごろ、パソコンの方では「女子大生交際図巻」とゆーソフトがあって、あの手コノ手をつくすと、ゲームの中でじょしだいせーとデートをしたり、それ以上のことをしたりできるそーうじゃ。先日、ヨドバシカメラでみつけたのじゃよ。思わず買ってしまうトコロじゃったが、女の子はやっぱり実物にカギル‼っつーことで考え直したワシなのじゃった〇

おぉっと話がずいぶんそれてしまったよーじゃが、カメラの事は大丈夫じゃ‼ 安心してちょ。

⇨カメラを壊されてしまうのはココ、ウトロ港だ。あの写真を手に入れる前に行くと、何の手がかりもないので、つい、いろいろなコマンドを試してみたくなる。トコロがこの船員の写真を取ろうとすると、カメラを地面にたたきつけてしまう。

⇨カメラが壊れても大丈夫！ ひみつで教えちゃうけど、この先の捜査ではもうカメラはいらないんだ。それでも写真を撮ろうとすると、「ご自分の目に…」のメッセージが出てくる。

©1987ログインソフト／アーマープロジェクト

気分はオホーツク！　これで少しは涼しくなるかなぁ？

Q どうにか〝まりもや〟までは行ったんですけど、そのあとが、ぜーんぜん進みませんの…。あちらこちらを回ったりもしているのですが、何の変化もおこりませんのよ。私の何がいけないのでしょうか？もう私、ダメです。一度リセットしてやり直しても、やっぱりここで、行き詰まってしまいますの。亀仙人様、何とぞよろしくお願いいたします。貢ぎ物・去年の夏に私の愛用した水着。　住吉敬子（22歳）

A んーっと、夏じゃなっ！　気がついたらもうナント８月!!　ワシがまだ１度も海へ行っとらんとゆーのに勝手に夏がすぎて行くなんて、ぐぁまんできナイ許せナイっ!!　あぁ８月の太陽が恋しいっ。浜辺で肌を焼きながら、グッと冷えたビールがのみたぁいっ!!　そして、ハイレグ水着の女の子を眺めたいっ!!　――と、最近オノレの感情をコントロールできない時のあるワシなのじゃった〇んでナニ？　行きづまっとるっ？　はぁい！まかしてちょ!!

目的を持って捜査せよ！ うろつきまわってもX

◆まず阿寒湖では〝まりもや〟を探し出さなくてはならない。写真屋さんと仲良くしてみよう。
◆写真屋の持っていたライターから〝まりもや〟の場所がワカル。

◆摩周湖で、ひとりたたずんでいた真紀子。今のところ彼女からはコレと言った情報は得られないが、このゲームの中で最も重要な人物。なぜここにいたのかな？

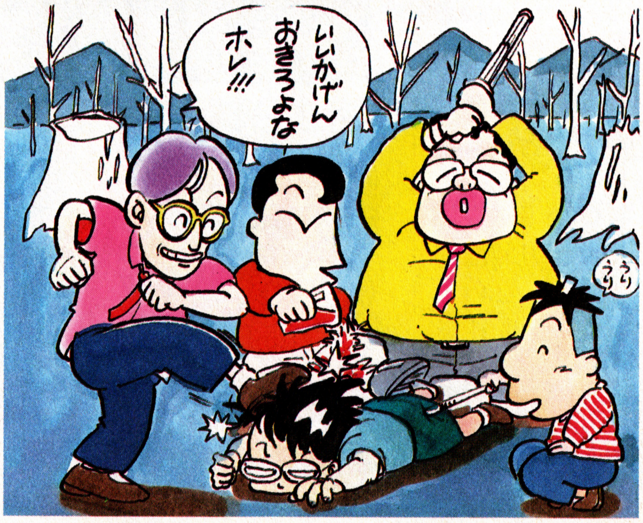
◆再び訪れると真紀子はいない!!　でも彼女は我々にメッセージを残しているぞっ。スミズミまでよーく調べてみよう。
◆ここも一見何の手がかりもなさそうだ。しかし調べられるかぎり調べておくこと！

◆すべての情報がそろい、それまでの捜査が完璧なら、探し求めていた髪の長い女性の写真が手に入る。移動できるすべての場所に行っておかないと写真はもらえないよっ!!

◆やっとの思いで手に入れた写真だっ！　この写真さえ取れれば、難関突破まであとわずかだ。はたしてこの女性が今までの事件の犯人なのだろうか…。

◆写真を手に入れたらとにかくウトロ港へ行こう!!　この船員に写真を見せて話を聞けば彼女の行方を知ることができるのだっ!!

◆髪の長い女性を追って、のつけ半島へやって来ると…。またまた死体（？）が君を待っていた。死体発見者は君だ、地元の警察に連絡を取ることを忘れないようにね。それから、死体を２度、３度と調べてみよう。まわりには睡眠薬が散らばっている。そしてっ!!



必勝テク道場

Q やっとのことで知床五湖の事件は解決したものの、犯人と信じて、追いつづけていた"あやしい女"が、ホントウの犯人でないと知った時は、正直言ってもーがっくりしちゃった。なんだかもう力つきちゃって、なぁーんもする気がおきないもんっ！ とゆーワケで松ちゃんにすがっちゃう!! 貢ぎ物・オトナになったらデートをする約束。 柏木修子(13歳)

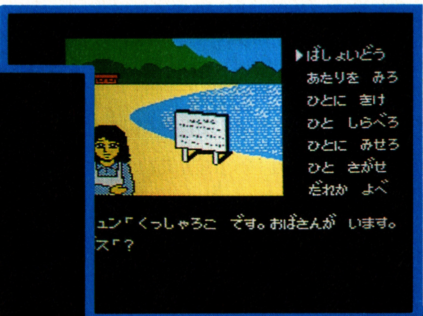
一息ついたら捜査続行！ よーく頭を整理しよう!!

A ふーむ、ヤル気がなくなったとは…。その気持ワカランでもないが、若者がそんなコトではイカンぞいっ!! っとエラそーなコトを言いながらも、ついつい貢ぎ物につられて、親切になってしまうのじゃ…。まぁ、この知床の事件解決のトコロでは、ワシもすこぉーしガックリきたんじゃがのー。でもまぁ一つ事件が解決したのじゃからめでたい事じゃぞ！ ここまで自力で来られたのじゃから、あきらめてしまうにはあまりにもったいない。ワシがイロイロとメンドーを見てやるからに、気を取り直して、捜査を続けてほしーのう。とは言っても、ワシにもちょっとした事情があって、あんまりズバリと教えてあげることはできんのじゃ。できるカギリのヒントを、あっちこっちにばらまいておくので、そこんトコロはオヨロでねっ！ AVGの楽しさは苦しむトコロにもアルってワケなんだから、苦しむことを恐れてはイカンのじゃよっ!! おっとそれから、"おのとくこ"の告白のあとで、シュンがいろいろと、今までの事件について の情報を整理して話してくれるシーンがあったじゃろう。あそこの所は何気ナーク見送ってはナランぞっ。メモを取るくらいの気持ちで、真剣にシュンの話を聞いておくように。もしかしたら、忘れていた情報があるかもしれんからのー。こっからはすっと心を入れかえて捜査に挑むべし!! 複雑な人間関係が、さらにからまったりホツレたり、このゲームの本当のおもしろさはココイラあたりから盛り上がってくるぞっ。一休みしたら捜査開始じゃぞっ!!

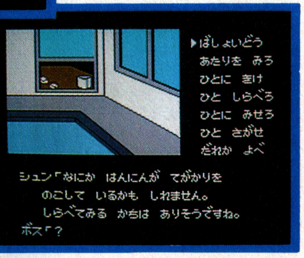
◐彼女が殺したのは、知床五湖で発見された死体の男だけだった。白木という名前も全くの偽名だったのだ。殺された白木と関係があると思っていた人も多いはずだ。

◐彼女の話は全て本当だと信じて良さそうだ。これで事件は、ほとんどフリダシにもどってしまった。でもガックリしているヒマはないぞっ!!

◐新しい展開は、ここがスタート地点。まずは本部にでも連絡してみて、これからの捜査方針なんかをキメておいた方がイイと思うよ。これまでの事件に関する情報を、シュンと一緒にキチンと整理して、次の捜査に進もう。ここでは、シュンの話をキチンと聞いておくこと。そうすれば、まずこのあとどこへ行ったらいいかもはっきりとするだろう。本格的な捜査の第一歩は慎重に踏み出すべし。いきなりトランプはハズかしいぞ。

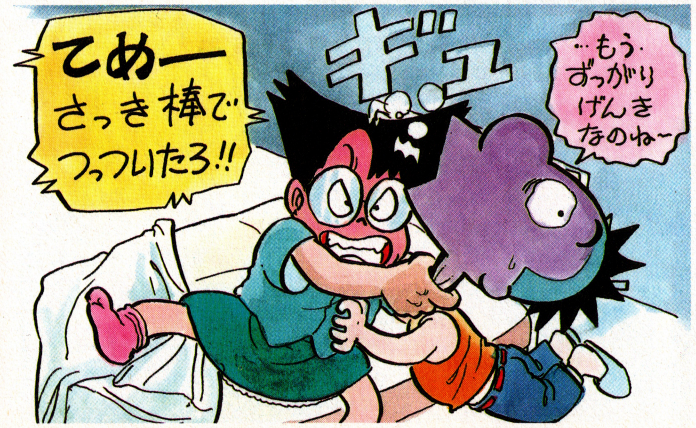


◐くっしゃろこに来てみた。前に来た時は、誰もいなかったが、今度は地元の人らしいおばさんがいる。写真を見せて、聞きこみだっ!! ここでキチンと捜査をすれば、事件は意外な方向へと動き始める。あせらずじっくり確実な捜査をしよう。



◐わごとおんせんにやってきた。ここではなくてはならない重要な証拠品を手に入れることになる。

◐突然現われためぐみちゃん！ イロイロやるとヌードになっちゃうとゆーウワサもあるね。彼女は、真紀子とかなり仲良しみたいだから、何か知ってるかもしれないね。自分の先入観をすてて、キメ細かく捜査して行こう。



Q もう泣いちゃうっ!! 何がなんだか全然わかんないっ! ほんのちょっぴりでも先のことがわかればいいのになあーって思っちゃうの。ねえ亀仙人さまっ♥ほんのちょっぴりでいいから、事件後半の様子を教えてっ! ねっねっ♥ 貢ぎ物・私のそっくり人形。

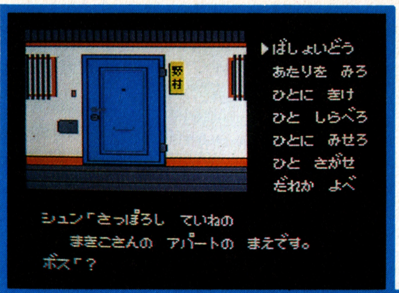
三上真寿美(19歳)

さらに広がる人間関係 深まる謎が待っている!!

A ううーん、女の子を泣かせるワケにはいかんのー。できる事なら、ここではあーしてこーしてどーいって、と何から何まで手取り足取り教えてあげたいっ。しかし、そーもいかんワシの立場ちゅーモンをわかって下され 何も好き好んで、知っているのに知らんぷりをしているんではないのじゃよ。――とゆーことでじゃな、とりあえずワシのできるかぎりのサービスをさせていただこーかのっ。

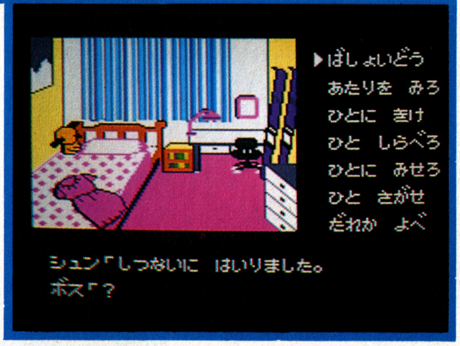
まぁ、もうみーんな気ずいてるコトだと思うが、このゲームのヒロインは、真紀子ちゃんじゃ。ゲーム後半のほとんどは、彼女を追い求めてとゆー展開になっておる。真紀子ちゃんに関する情報を、あちこちでしっかり仕入れておくことじゃなっ!!

おっとそれから、写真では見せられないのじゃが、3D迷路も出てくるのじゃ。この迷路、ループになってる所があるとか、ワープしちゃう所があるとかいろんなウワサが飛んでおるが、自分の目で確かめてみてちょ! でもそんなにダダ広いとゆーことはナイので、ガンバレばかならずクリアできるはずじゃぞっ!



⊙やって来ました真紀子の住むアパート。とにかく中に入りたいのが人情だけど、あいにく彼女は留守みたいなんだ。⊙部屋の外で、あるコトをするとイトもカンタンに部屋の中に入れるのだ。ちょっと心苦しいような気もするけど、いろいろと調べてみよう。重要な手がかりがかくされているんだぞオ!!

⊙もんべつの街は、この事件のおこるきっかけとなった街なんだ。



⊙オホーツクの海を見下す展望台。なにかの慰霊碑のようなものがある。この慰霊碑にかくされた、遠い昔の秘密から、事件の輪郭が見えて来る。

⊙ある証拠品にみちびかれて、網走刑務所にやってきた。この事件の中で最大の秘密をにぎる人物に会える場所だっ!!

必勝テク道場

門弟募集

はいっ、ファニーでございます。イキナリみなさんに質問!! 私達ゲーマーは一体何のために毎日、一生けんめいゲームをしているのでしょうか? そうですねっ自分で答えを言っちゃいますけど、それはみなさんのゲームに関するギモンにお答えするためなのです。ですから少しも気になさることはありません。どんな小さなギモンでも、もちろん巨大なギモンでもけっこーですよ。私達ゲーマーはどんなことでも、愛♡と友情をもってお答えいたします。とゆーワケですのでみなさん!! どーんどんこのテク道場へハガキを出してねっ!! 待ってるワ♡

道場やぶりだーっ!

「テク道場なんてしゃらくせーっ!! オイラの方がよーっぽどウメエじゃんかよぉ!!」――と、日頃から思っている貴方!! そう貴方のコトですよぉー。そんなふーに思ってんだったら、どーして道場やぶりをしないのですかぁ? 貴方の自信のあるゲームのオリジナル攻略法をクワーシクお手紙に書いて送って下さいませ。マップなんか描いていただけちゃうととってもスバラシイですね。貴方に才能とテクニックと運の強さがあれば、ゲーマーとしてデビューできるチャンスかもしれません。あっ! もちろんネタは新鮮な方が良いですよっ!!

FRIDAY SPECIAL

RPGもスポーツゲー

フライデースペシャル56

ドラゴンスレイヤーⅣ 必勝ガイドブック

ファミコン本史上初、長編プロローグマンガで攻略!! ドラスレの世界にたっぷり浸ろうぜ!!

¥390

フライデースペシャル53

ゴルフUSコース 完全必勝本

6つのポイントチェックで攻略!! 便利なペーパーキャディで狙うヤードがピタリとわかる!!

¥300

フライデースペシャル35

ゴルフジャパンコース 完全必勝本 ¥320

風向きから芝目まで、全ホールの完全攻略データ!!

フライデースペシャル55

ザ☆プロフェッショナル

¥380

実戦に勝つ!! 必勝バイブル

なにがなんでも"勝つ"これがプロフェッショナル!! 勝つためにプロたちが日夜研究したテクニックを惜しみなく、わかりやすく解説したのがこの本。ここに取りあげたスポーツゲームの醍醐味は、なんといっても"対人間に勝つ"ことにあるのだから。

ファミリーボクシング

6つのゲームバリエーションすべてを制覇する技を伝援!! どこよりも詳しい正確なデータでKOだっ!!

255戦全勝全KO! 必殺戦法はコレだ!!

ムも、FSでキマリだっ!!

フライデースペシャル52

ヘラクレスの栄光

完全必勝本

地上、天界、地獄をめぐる大冒険を詳しく完全ガイド。よくわかるイラスト解説満載。すべてがひとめでわかる特大マップつき!!

¥370

フライデースペシャル54

燃えろ!!プロ野球

完全必勝本

短期集中特訓で力がつく!! なにがなんでも勝ちたい人に、カラー対応で一目でわかる、絶対に勝てる大リーグ養成ブックス。

¥330

ファミリージョッキー

天皇賞制覇の㊙コース大公開!!

16戦16勝全レコード完走も夢じゃない!!アイテムとレコードをガッチリ取る必勝テク!!

プロ野球 ファミリースタジアム

2プレイヤーに勝つ㊙データ満載!!

2Pで勝つ方法を煮つめた戦略と戦術。どんなに弱いチームだって絶対に勝てる方法をキミに教えるゾ!!

FSゲームブックシリーズ

人気ソフトから生まれた新しいゲームブック!ダメでも前のステップに戻れるから好きな所から出直しだ!

ファミコンゲームブック3

迷宮組曲 新ミロンの冒険

リンクを待ちうける魔の城!ゲームブック史上最大の迷宮に挑め!! ¥350

ファミコンゲームブック2

リンクの冒険

暗黒トライフォース伝承 ¥350

ファミコンゲームブック1

スーパースターフォース

ゴーデスの復活 ¥480

推理ゲームブック

マリオ探偵の事件簿

¥380

名探偵マリオが謎とき・犯人あてで、キミの頭脳に挑戦!9つの謎をとけ!!

耳より情報

もうみんな知ってると思うけど㊵以降のFSにはごいんきょクエストのゴールドカードがもれなく30ゴールドついている。集めてネ!!

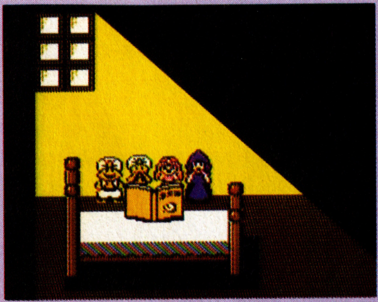
月刊宝島9月号臨時増刊
ラジカルスケート・ブック
いまストリートから生まれた最大の興奮!!
スラッシュ・ムーブメント全情報
ブームのスケート初のテクニックマニュアル登場!!
◎ストリート、ランプ、フリースタイル、初級から上級までの完璧テク集
◎日本、LAベニス・ビーチ、スケーター激写
◎全国スケボー・ポイント、専門店ガイド
◎ボードコレクション
◎スケート・ロック&ファッション全ガイド
◎「スラッシャー」誌インタビュー他
8/10発売
定価350円
AB判
宝島
JICC出版局

夢工場 ドキドキパニック™

すっごい人気パニックの夢工場も発売されてから早や3週間。キミはどこまでクリアできたかな…？

初心者にCHAPTER1
そして上級者向にはナント

CHAPTER5~7完全MAP!!



◀絵本の中の世にも不思議な物語

親切第一の必本が、キミにドッカン大サービス。完全ＭＡＰの大公開だ。まずは、初心者向にCHAPTER.1 の徹底研究ね。んでもって上級者のアナタに送る、CHAPTER.5から最終面CHAPTER.7までの必勝ルートをバチコンと紹介するぜ！ こーりゃエエというわけで、マムーをぶっ飛ばすためにLet's Go！

◀きみは全ページクリアできた？

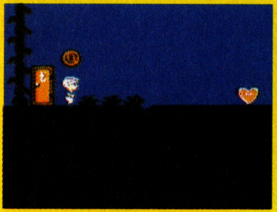
©NINTENDO／フジテレビ

MAPの見方を知っておこう

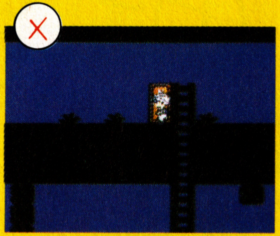
にゃんといってもMAPの見方を知っとかなけりゃあハナシにならない。とりあえず、このゲームがフルスクロールだっつーことは知ってるよね。だから矢印の意味は、そこからそこへ自由に行き来できるってこと。そしてマルで囲んだ部分。これは、そのマルの中でハートやメダルを取れば正解なんだっていう目印。モチ、裏画面でね。ただし、ランプが近くにあるとは限らない。それっくらいは自分で探そうぜ。

効果的にメダルを取る!

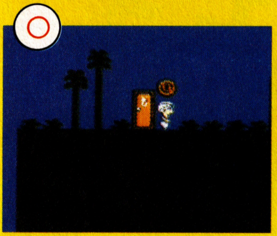
裏画面でメダルを取るときは、なるべくたくさん取れる場所で取る。1つのページで2回しか取れないからね。MAP中の囲みを参考にしてっ!



ハートはあせって取る必要はない。取るまではずっとそこに置いてあるぞ。



まちがって草の少ない所にドアを出しちゃったら、取らないようにしようぜ。

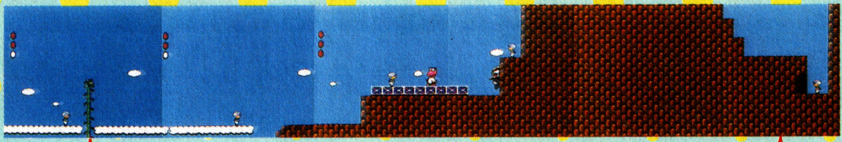


草のたくさんある場所までランプを運んで、ドバッと稼ぐのが賢いやり方。

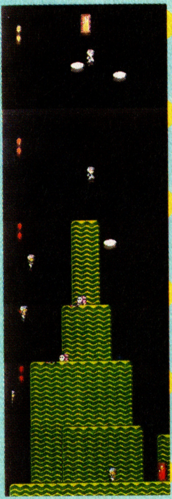
ここで基本をマスターしよう

1—1

⑥



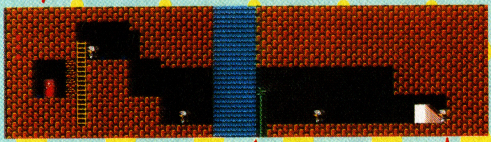
①スタート



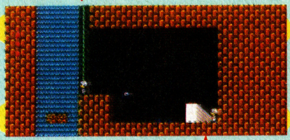
ここには近道があるぞっ

下の④を左から出ると、キャサリンへの近道だ。だけど②の右はじの♥やメダルを忘れないでね。

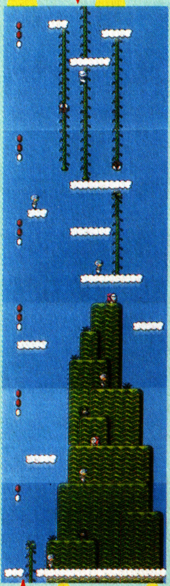
④



③

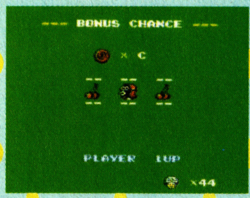


⑤



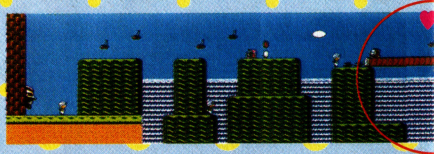
まずは残り人数を増やそうぜ

残り人数が少なきゃ、やっぱ苦しいよね。人数を増やすには、簡単なステージを何回もクリアして、スロットゲームをいっぱいやるっきゃない。操作の練習にもなるし。



スロットはタイミングが勝負。チェリーを連続で出すことも可能だ。

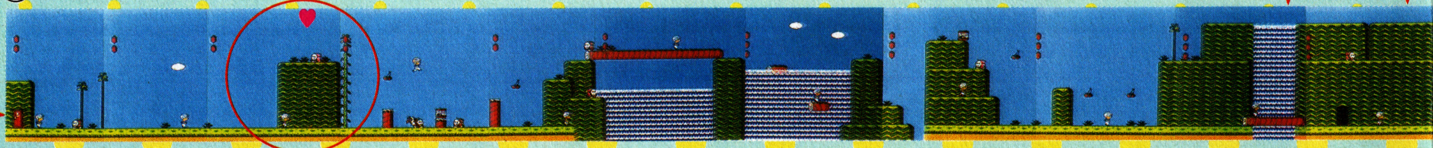
①スタート



1UPを見逃すなよ

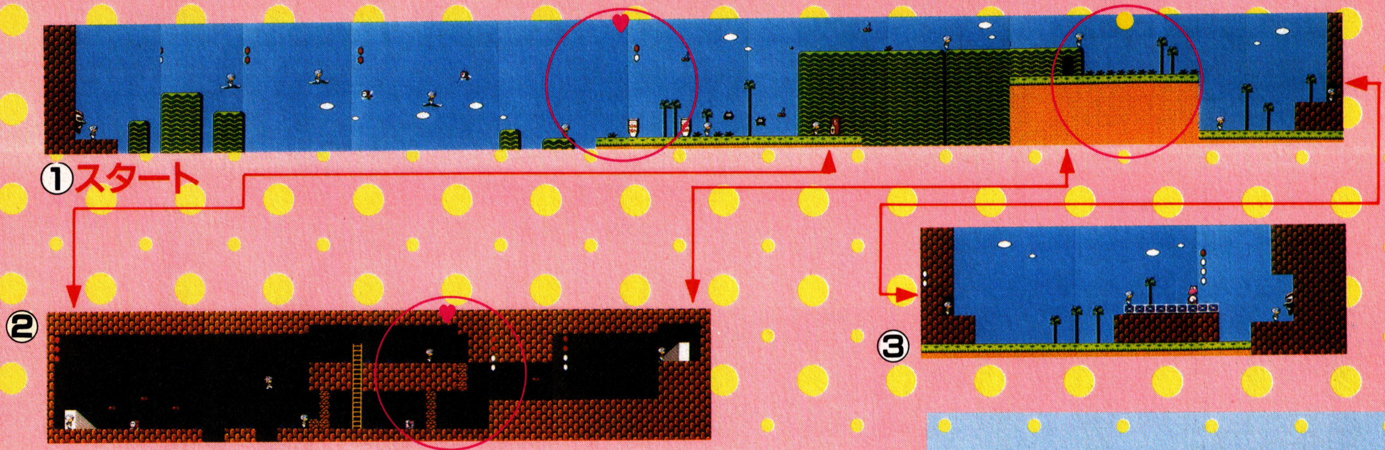
1upを見逃すテはない。②の滝を渡ってすぐ、こんもりした丘の上にあるpowの手前だからねっ!

②

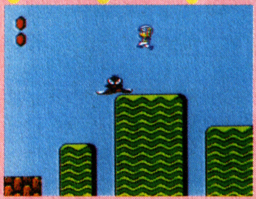


1—2

ドドリゲスのじゅうたん乗りに慣れておこうぜ！

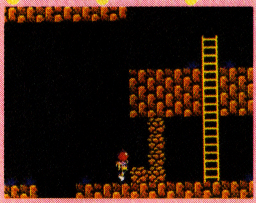


ドドリゲスのじゅうたんを利用しちゃえ



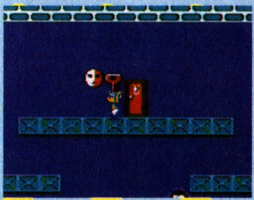
スタートしてすぐドドリゲスが出てくる。こいつのじゅうたんを奪って向こう岸まで行く。トンダリヤに注意。

爆弾は約4秒後に爆発するぞ



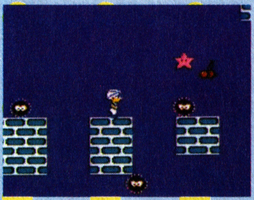
②では爆弾を使わなくちゃ先へ進めない。投げ方をしっかりとマスターしないと、自分が爆風を食らうハメに。

カギを持ったままボーッとしてちゃダメ

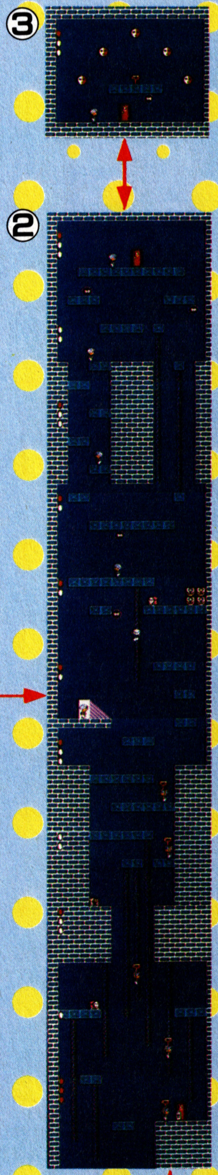


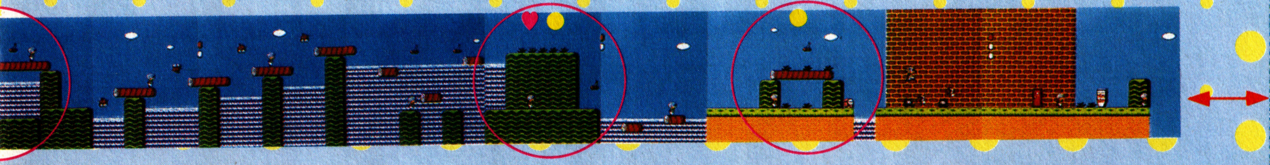
③の部屋でカギを取って外へ出たら、いったんその場に置く。持ったままボーッとしてるとカメーンのえじき。

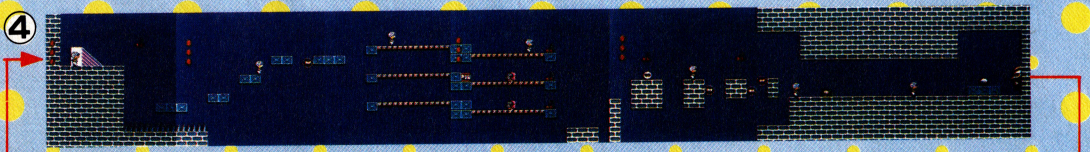
チェリー数を調節して無敵で突進



④はスパックやハックンがいてとっても危険。チェリーの数を調節し、無敵スターを取って安全に進もうぜ。

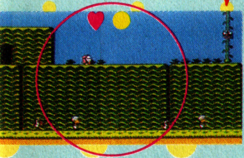


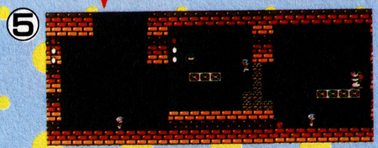




ドン・チュルゲの後ろに爆弾を置く

不良ネズミ、ドン・チュルゲ。ヤツを倒すには、投げてくる爆弾をキャッチして、後ろへまわり爆弾を置く。3発くらわせれば倒せるんだ。

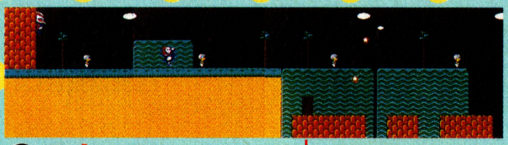




1—3

5—1

ここからいきなし難しくなるから心してかかろう



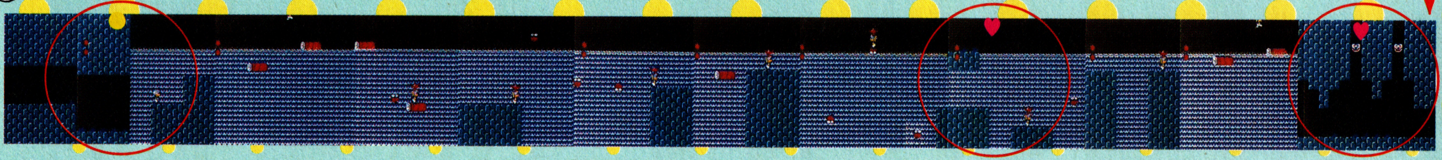
①スタート

キャサリンはマスクで倒せ

今までのキャサリンはタマゴを吐くから、そいつを使って攻撃できたけど、ここのキャサリンはちと違うぞ。マスクを使って攻撃しなきゃね！

③

②



②は一面に滝が流れるきれいな場所。だけど、それだけに足場が少なくて苦しい。丸太に乗り次いで進んでいこう。

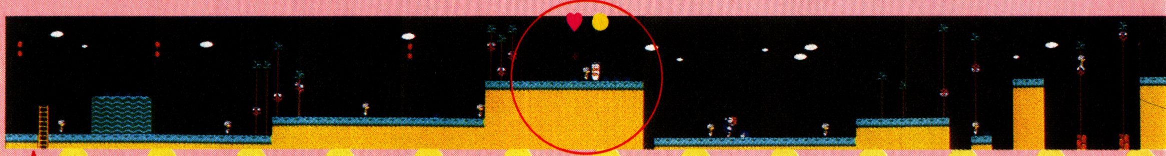
このへんは丸太がない。そう、トトスに乗って進むんだ。トトスが飛び上がった時を見はからってジャ〜ンプ！

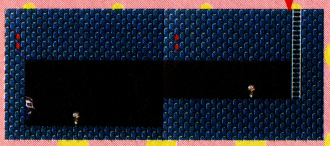
右はじの♥を取るには、手前の丸太から大きくジャンプして画面上の見えない部分へ着地し、右のマスクを取る。

5—2

ターペンを足場として利用するんだ

②

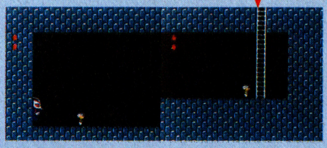




①スタート

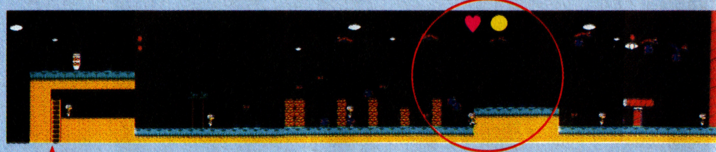
ランプを運ぶときは慎重に！

②ではランプを運ぶときくれぐれも注意してほしいんだ。ターペンの足場は不安定だし、おまけに両手が使えないから、攻撃ができないもんね。

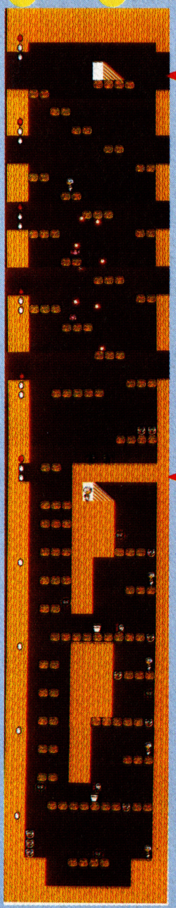


①スタート

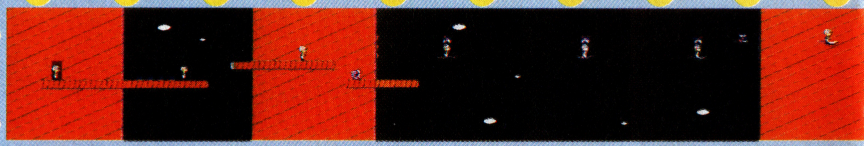
②



④

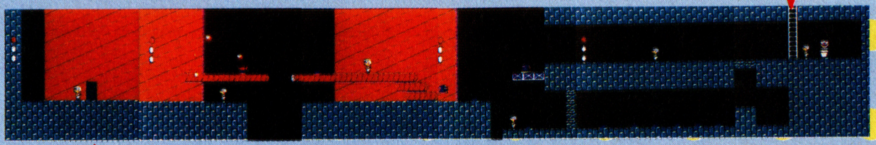


⑤



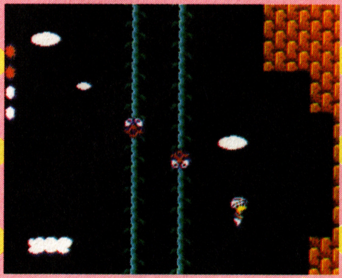
爆弾小僧のボブに気をつけようぜ！

③



5—3

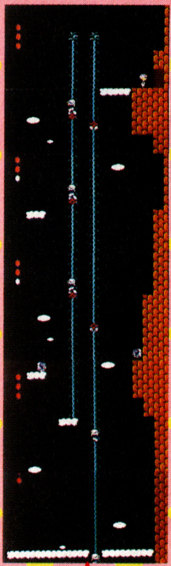
5—2



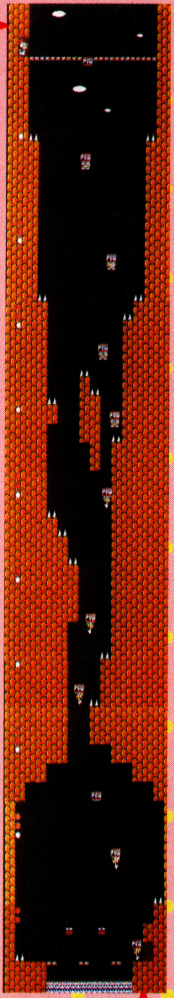
つる登りはシビアなコントロール操作が必要だ！

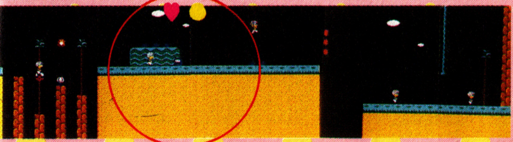
ここに限らずどこでもそうなんだけど、つるからつるへ移動する時はかなりシビアな操作が要求されるね。コツは、つるから放れたら即✚キーを上に入れることだ。

③



④



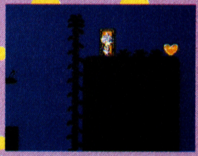


⑤

ちょっと一息 おさらいコーナー

ちょっとここらで復習をしてみようか。このゲームは、制限時間こそはないけど、アイテムの有効時間をかなり細かく設定してるんだ。完ペキに頭にたたき込んでおかなくちゃ。

裏画面

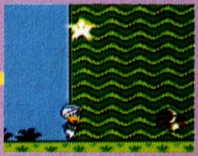


ランプのドアから入る裏画面。この裏画面にいられる時間は、たったの6秒しかない。

ドドリゲスのじゅうたん

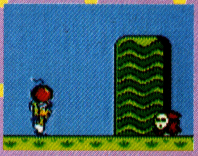
ドドリゲスから奪ったじゅうたんは、10秒間で効力を失い消えてしまう。急ごうぜ！

無敵スター



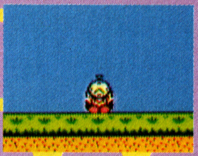
チェリーを5個取ると、無敵スターが現れる。で、無敵になれる時間は8秒間だけ。

爆弾

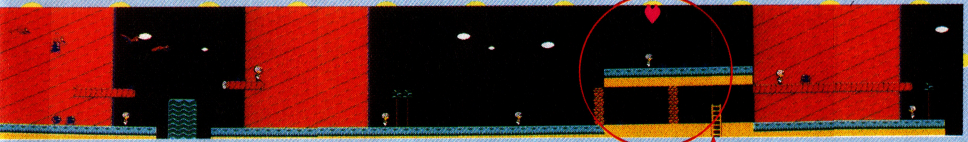


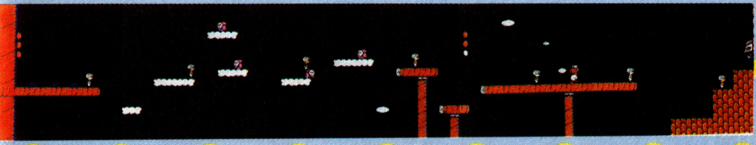
爆弾は、引き抜いた時から数えて4秒後に爆発だ。ドン・チュルゲのは投げた瞬間から。

タイムストップ



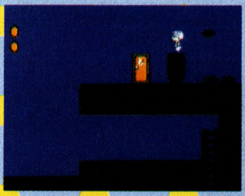
カブラ5個目でストップウオッチが出る。これで敵の動きを8秒間止められるぞ！



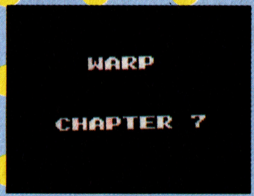


ナントCHAPTRE7へワープできる！

②の最初のツボに注目。これはナントCHAPTER.7へワープできる入口なんだ。早く先へ進みたい人にオススメね！

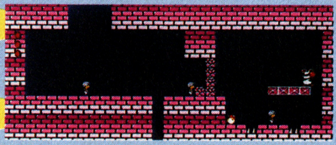


フチギリギリから、体を半分はみ出してしゃがみジャンプすれば、丘の上に登れる。手前のランプで裏画面へ行き、ツボに入ると…!?



ヤッター!!ワープだっ!!

⑥



足もとに気をつけろ！

イマジンくんの足もとに注目。ハリ山があるでしょ。ドン・チュルゲを倒す方法は変わらないけど、慎重にね！

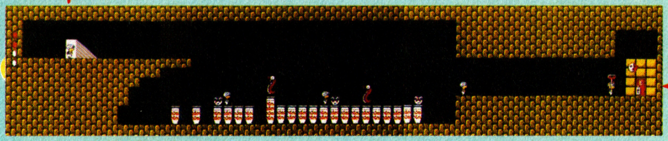
5—3

6—1

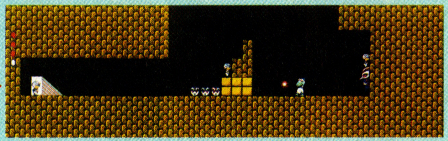
あり地獄だらけのところはサンボに乗って進め！

①スタート

②



③



ツボの中には1UPやカギが隠れているぞ

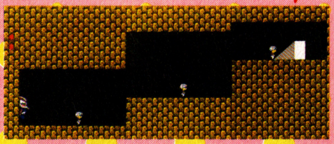
②にはツボがたあ〜くさん並んでいる。どのツボもみんな入れるけど、左から3番目には1up、右から5番目はカギが隠れてる。

マスクを組んで足場を固める

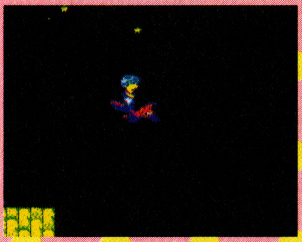
キャサリンは、マスクを上から落として2段積み、そこから3個目のマスクで攻撃。

6—2 トンダリヤの猛攻をすばやくかわそうぜ

②



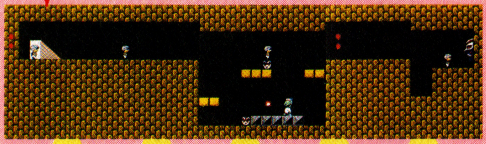
①スタート



トンドルに乗って向こう岸へ

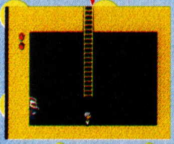
トンドルに乗っている時は、落ち着いてうまく敵をかわそうね。

③



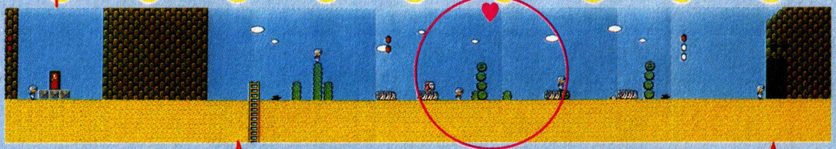
上からマスクを落として攻撃だ！

今度は比較的カンタンにキャサリンを倒せるはずだ。上からマスクを落とすだけだもんね。

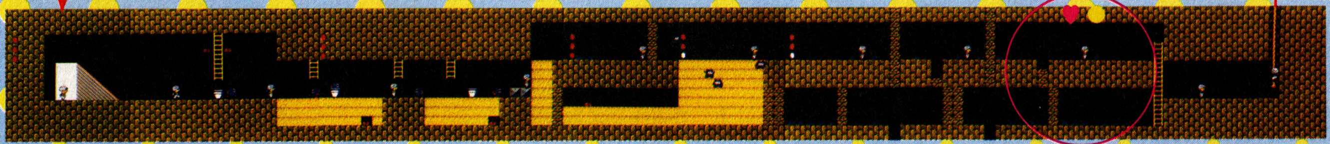


①
スタート

②

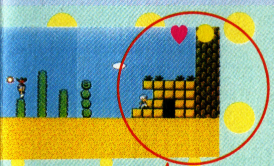


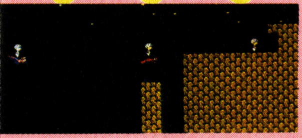
③

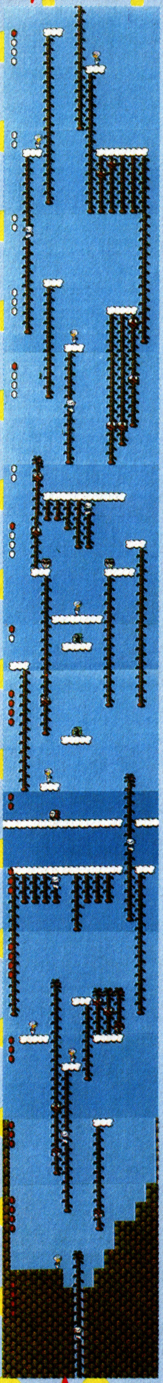


6—3

敵キャラに悩まされたくない人は近道を使おうね

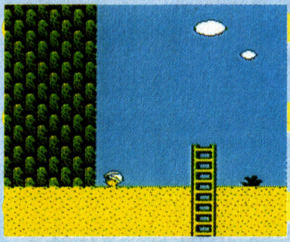






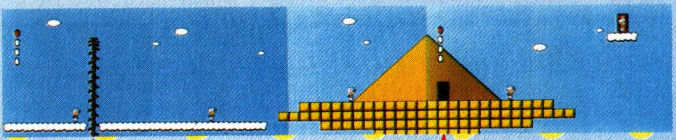
④

またしても近道を発見したぞ！



スタートしてすぐ、②の最初に近道があるのだ。今度は一気に⑤まで行けちゃうぜ。砂に埋もれながら、Ⓐを連打して（連打しないと死ぬ）進もう。

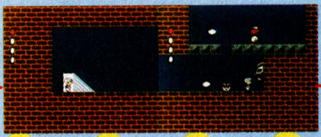
⑤

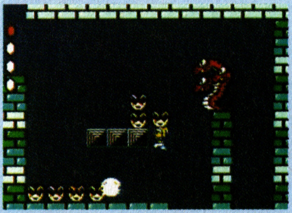


ガブチョにはこの方法だ！

まず、右側に3個マスクを積み上げる。すると、ガブチョの攻撃を防げるんだ。そして残りのマスクで攻撃しよう。

⑥





⑦

②は、ほとんどがアリ地獄のように砂が流れている。距離こそは短いけれど、安全に進みたいなら近道がオススメだね。ただし、♥があるから忘れずに！

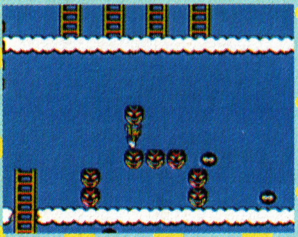
③の♥やメダルを取る場合は、爆弾の数に注意すること。④のほうから入ると、爆弾の数が限られているからね。

◀イマジン一家の冒険はまだまだつづく

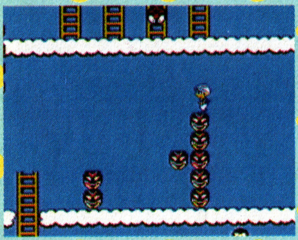
ついに念願の最終章に到達したぞ！

動きが早いスパックは先にかたずけちまおう

どうもこのスパックっつ〜やつは憎たらしい。数はいっぱいいやがるし、なんせ動きが早いもんね。それにコイツの場合、乗っかって持ち上げらんないのが困る。コイツらに出くわしたら、まず真っ先にマスクでブッつぶしといた方が安全策ってモノじゃないの！

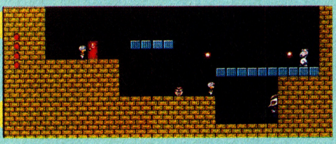


タイミング良くマスクを取って、スパックたちをやっつける。うまくやれよっ！

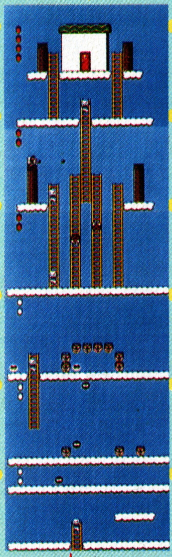


スパックを倒してから、安心してマスクを運ぶ。足場を組んで上へ進んでいこう。

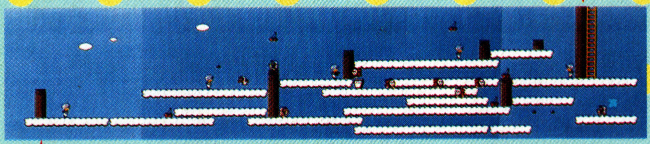
⑥



⑤



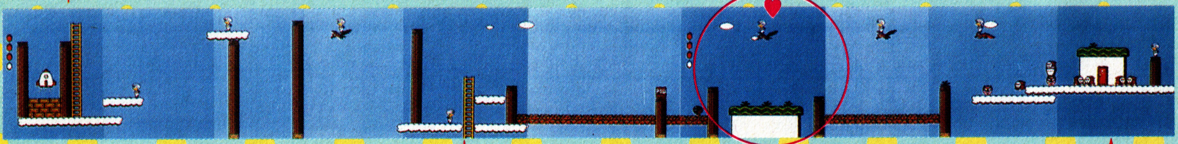
④



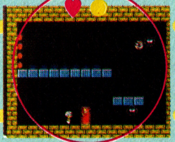
順序よく降りていこう

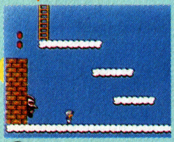
④にはムーチョやハイホーがゴロゴロいる。階段状の雲を順序よく降りてかわしていこう。

②



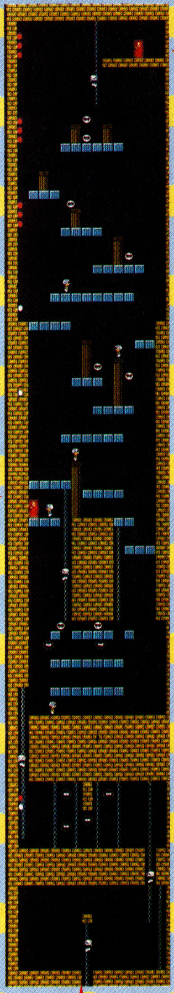
③



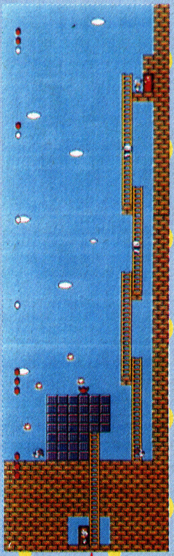


①スタート

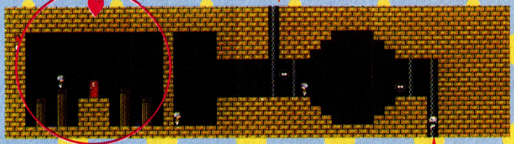
④

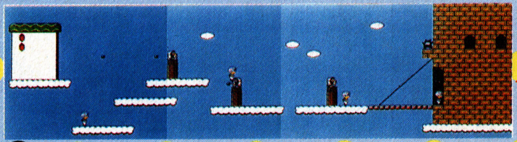


⑤



③





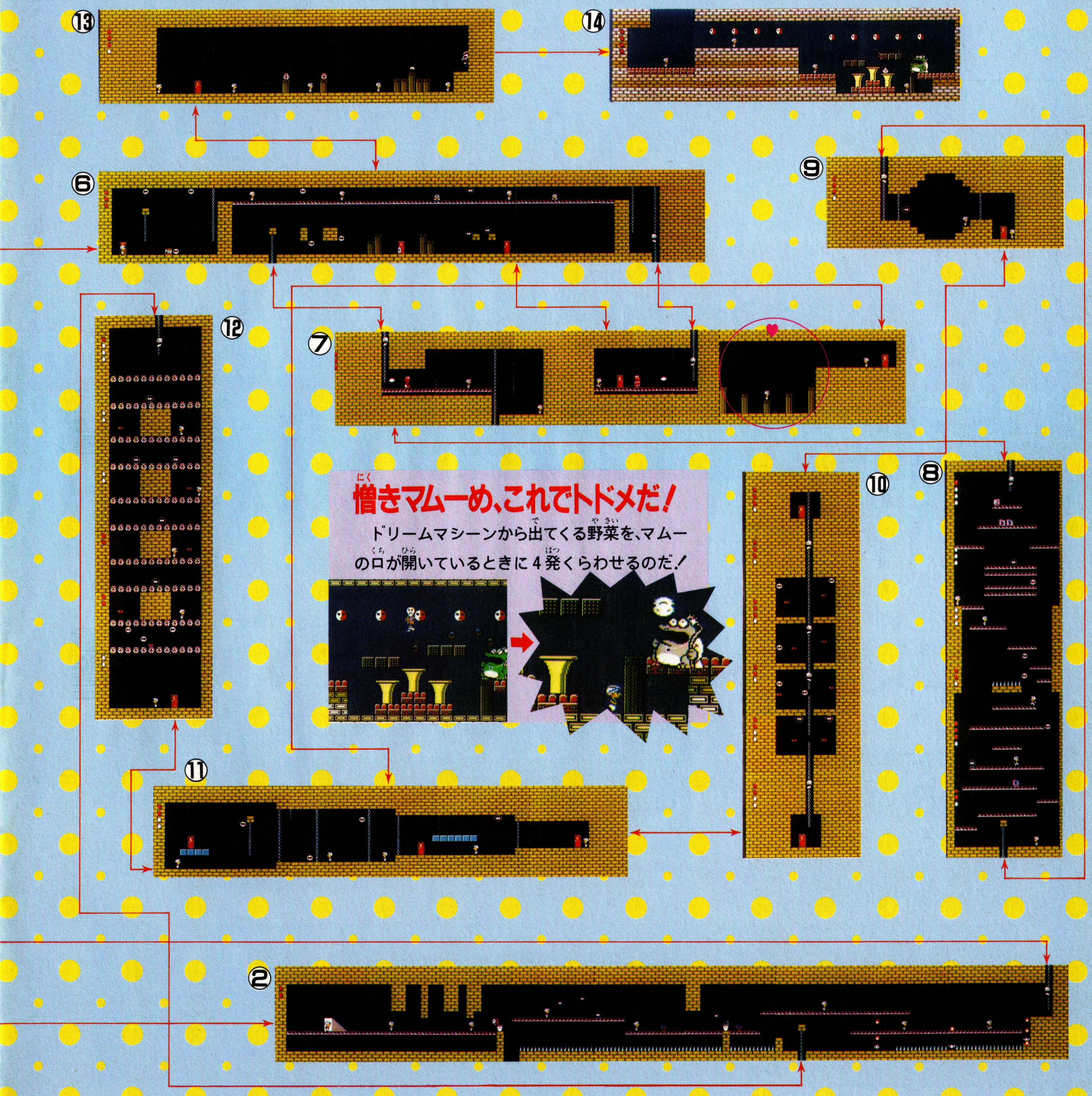
①スタート

さあいよいよ打倒マムーの時が近づいてきたぞ！

②のハリ山とベルトコンベアーの間をすり抜けて⑫へ行く場合は、ボブの頭を足場として利用すれば楽に行ける。

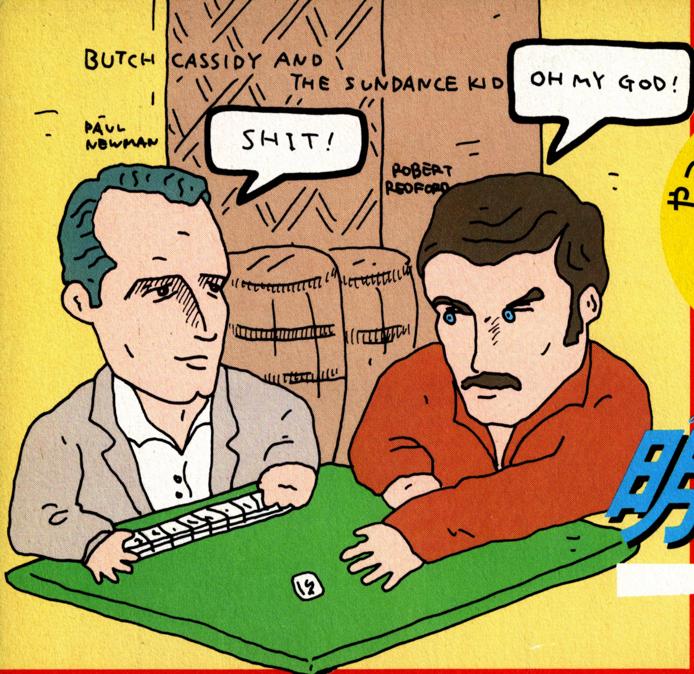
⑦にはキャサリンが2匹いる。右のキャサリンはカギを持っているので、必ずやっつけなきゃ先へ進めないぞ！

⑬にはちょっとしたワナがある。水晶玉を取ると、出口のマスクが襲ってくるのダ。3発攻撃すれば口が開くぞ！



憎きマムーめ、これでトドメだ！

ドリームマシーンから出てくる野菜を、マムーの口が開いているときに4発くらわせるのだ！



やっぱりこれがゲームの王様!?

麻雀 明日に向って を打て

あなたのタイプにぴったりの新作麻雀ゲームはどれ？

どどどっと出ました麻雀ゲーム。しかも一挙に3本も。こりゃすごい。これを特集しない手はない。麻雀できないよぉってキミだってこれで、楽しい麻雀仲間になれることうけあいだぜい。

候補その1	初心者だってだいじょぶだい	ファミリーマージャン
候補その2	お楽しみ企画がはいった中級者向け	麻雀家族
候補その3	おっとプロに挑戦の上級者	井出洋介名人の実戦麻雀

ファミリーマージャン

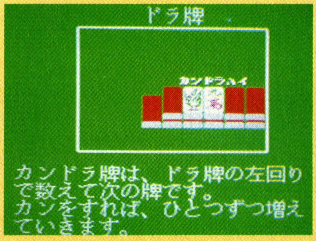
CASSETTE
ナムコ
8月11日発売
¥3900

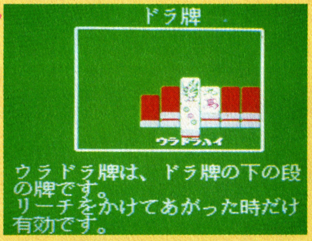
マージャン覚えたいんだけれど、周りに教えてくれる人がいなぁいとお嘆きのみなさん、おまっとうさん。出ました、マージャン教育ソフトが。これを読めばマージャンがわかる、なんてたぐいのなかなかわからなかった本を1冊まるごとインプットしちゃったのがこのファミリーマージャン、でも本と違ってちゃんとわかるから。

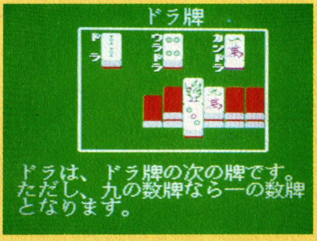
というわけで、このソフト実戦というよりは超ビギナー、な〜んもマージャンわかりまへんという人からが対象となっているんだ。モードもLESSON1なんて教育っぽいのりで迫ってる。中身も道具の名称から始まって、牌の組み合わせかたゲームの進めかたなんて調子で画面が展開するから、マージャン知っている人はこのへんはとばすことになるね。

やり方知っている人でも、計算できないとか、役がよくわからんという程度の初心者にはLESSON2あたりが絶好だ。と、このゲーム段階を追ったビギナー対策をしているあたりがさすが。でも、上級者とうぬぼれている人にはちと役不足かな。

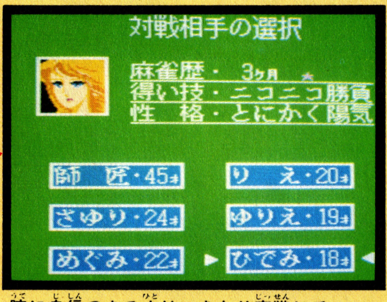
コンピュータの手ほどき。これが一部始終!!







そしてもちろん実戦も



腕に自信のある人はいきなり実戦にチャレンジしてみるのもいいかもっ!!

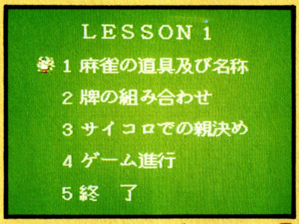
【麻雀用語解説】

【アンカン】 手の中で同一牌が4枚そろうこと。内側2枚をさらし、リンシャン牌をつもり、捨て牌をする。
【上家】 自分の左側に座っている人を指す。チーができるのは上家からのみ。
【カンチャン待ち】 順子の中間の牌で待つこと。(🀙🀛、🀊🀌、🀕🀗など)
【下家】 自分の右側に座っている人。
【三元牌】 🀆🀅🀄の3種の総称。刻子(3枚そろえ)があれば一翻役となる。
【中張牌】 数字の牌のうち、とくに🀈〜🀎、🀑〜🀗、🀚〜🀠をいう。
【チョンボ】 あがり牌を間違えてあがった時、テン牌しないであがった時。役がないのにあがった時などがチョンボになり、満貫分の点棒を支払うことになる。
【字牌】 🀀🀁🀂🀃🀆🀅🀄のこと。ジハイと日本語読みすることもある。
【テン牌】 牌を組み合わせ、あと一牌であがれる形をいう。
【ペンチャン待ち】 順子で、一と二、八と九があり、三か七で待つ形のこと。
【フリテン】 自分のあがり牌のひとつをすでに捨てている状態。他家の捨てた牌であがるとチョンボになるが、ツモならばあがれる。
【ミンカン】 手の中に同一牌が3枚あって4枚目をないた場合とすでにポンをしていて4枚目をツモリ、それを加えたときの2通りがある。
【么九牌】 一と九の牌(6種類)をいう。
【立直】 面前でテン牌を宣言することによってできる一翻役。立迫をしたあとは、手牌を変更できない。
【二翻縛り】 連荘5回目から、一翻ではなく二翻の役(合わせ役も可)が必要になる。
【両面待ち】 🀜🀝の🀛🀞、🀋🀌の🀊🀍のように順子を完成させようとする待ち。

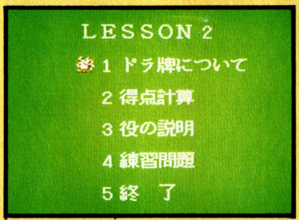
以上は「ファミリーマージャン」(ナムコ)のLesson1〜2を参考に作成しました。

とにかく親切なレッスンモード

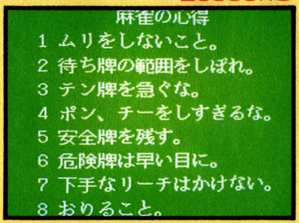
Lesson1



Lesson2



Lesson3

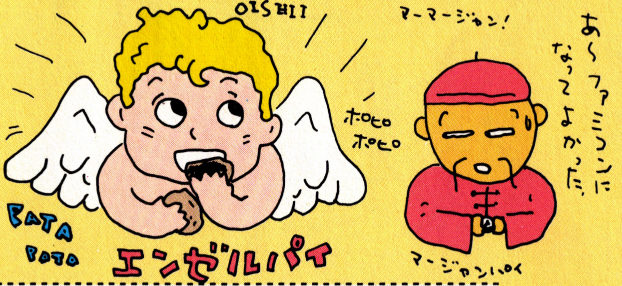


ほんとなんにもわかんない、というキミのためのソフトだから、とにかく親切なレッスンをしてくれるんだ。

LESSON1は道具やマージャン用語などの解説、ゲーム進行などマージャンの導入部が語られているんだ。

LESSON2はドラや役の説明、得点計算や得点早見表があって、待ち牌なんかの練習問題があるよ。

LESSON3は、いよいよ実戦。でもとちることもあるから相手の牌をオープンにしたり打ち牌指導、リトライモードなんかがついてるんだ。ここで実力つけたらいよいよ実戦。実戦で互角に戦えるようになれば、とりあえずマージャンはほぼマスターということになるのだ。



これが問題だっ!!

親の得点早見表

点 数	1翻	2翻	3翻	4翻	5翻
20		2000	3900	7700	12000
22〜30	1500	2900	5800	11600	12000
32〜40	2000	3900	7700	12000	12000
42〜50	2400	4800	9600	12000	12000
52〜60	2900	5800	11600	12000	12000
62〜70	3400	6800	12000	12000	12000

振り込みの時は、この得点を1人で払い、ツモの時は、子1人が1/3ずつ払います。

子の得点早見表

点 数	1翻	2翻	3翻	4翻	5翻
20		1300	2600	5200	8000
22〜30	1000	2000	3900	7700	8000
32〜40	1300	2600	5200	8000	8000
42〜50	1600	3200	6400	8000	8000
52〜60	2000	3900	7700	8000	8000
62〜70	2300	4500	8000	8000	8000

振り込みの時は、この得点を1人で払い、ツモの時は、親が1/2、子2人は1/4ずつ払います。

キリトリセン

これだけで価値ある2画面。(冗談抜きで)おっと便利な点数早見優じゃなかった早見表だ。切り取って定期入れにどうぞ!!

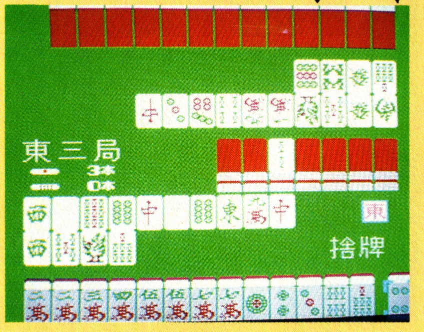
©Nichibutsu/㈱ナムコ

指導の打ち方にみる ファミリーマージャンの実力

さて、われわれの打ち手を指導してくれる先生って、どんな雀士なんだろう。代表的な迷う局面で、先生の教えてくれた手とは？

この局面で師匠（青いカーソル）が示してくれたのは、。いわゆるメンツオーバーの形だが、ペンチャンを嫌い、待ちをいかす手を選んだわけだ。平和狙いの初歩を教えてもらいました。

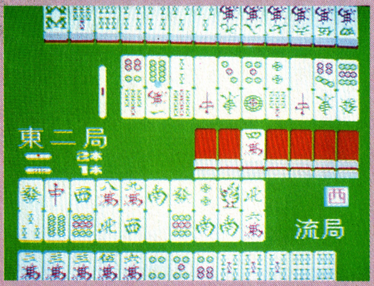
ウーム。これは高度。対子（アタマ）はいつでもできると見越しての落としには怖れいった。ここまでは考えてないと思うけどが早めに切ってあるから待ちになったときの迷採にもなるしね。



おや、ツモで断公ねらいか。と思ったのだが、師匠はのツモ切りを指示した。このへんのきめ細かい打ちまわしは、ちょっと苦手なようだ。やっぱりここは、打ちといきたい。

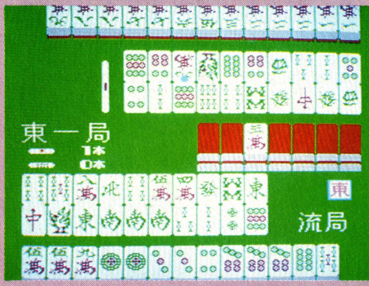
6人の雀士の個性 (でもここで紹介するのは３人だけだったりする)

ひでみ(初級者・18歳)の場合



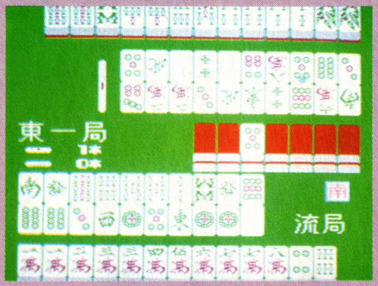
では相手の手作りから、実力を推理してみよう。まず、ひでみちゃん。中張牌のシャンポン待ちの立迫は、さすが初心者!?

りえ(中級者・20歳)の場合



つづいてりえちゃん。強引な手作りで大物手をテンパったのはお見事!! 後半でプレッシャーに負けたのか打ちが惜しい。

師匠(超上級者・45歳)の場合



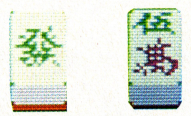
東一局でいきなりコレだもん。師匠だけあって実力ピカー。それにツキを呼び寄せるそら恐しさもかねそなえている。

ファミリーマージャンの寸評

麻雀のルールをつくった人と、あいうえお50音の配列を考えた人。この２人の知恵のまわりようは並じゃない。神にも近い。とすら思っていたわけだけど、ファミリーマージャンにルールを教わっていると、なあんだ意外と簡単じゃないかと安心できる。それほどに情報が整理されているので、便利なことこの上ない。これから麻雀を覚えようという人にはおすすめだ。ただなんだか文部省がつくったゲームみたいで、固苦しさが残るのも確か。ゲームらしいハチャメチャが、もひとつあってもよかったのでは？

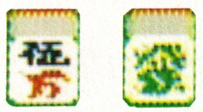
突然の筆跡鑑定

ファミリーマージャン



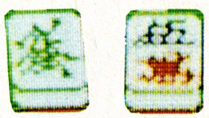
の伍の字が緑色しているのが、なんたって特徴なのだ。で、カンジンの筆跡のほうは非常に素直。やや小ぶりの文字の刻み方はとても読みやすいと思う

麻雀家族



誰が見てもわかるように、万子の文字が、「萬」じゃなくて「万」になっている。本物の牌では珍しいんだけど、ゲームの場合はかえって見やすかったりもする

井出洋介名人の実戦麻雀



の文字の肉の太いところと細いところの強弱の差は、これが一番。ところで牌を見る角度の違いも三種三様なのがオモシロイですね。タメになるなぁ。(自画自賛)

©1987 IREM CORP. Licensed from OX

麻雀家族

DISK
アイレム
8月7日
¥2980

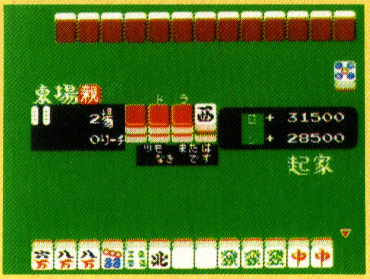
ワーオッ、かたや麻雀家族は、遊び心というか洒落っ気がたんまりなのだ。とにかく、選択できる4つのモードのうちのひとつ「一発麻雀」の刺激には、驚きものだった。なんたってこの「一発麻雀」はこっち（プレイヤー）もあっち（コンピュータ）も、もろ役満狙いに徹していて、配牌からツモまで大三元、字一色、国士無双系に、わざと片寄るようにできている。もうほとんど劇画・小説の世界なのだ。「邪道だよ、そんなの」と軽くあしらうのは簡単だけど、興奮しちゃうんだもん、仕方ないじゃん、なわけだ。（一説によると大物手をテンパった時のフルエをおさえるには最も効果的、の声もある）

それに、お楽しみの何気にエッチな隠れギャルも、このゲームには入っていて、5回連続でアガルとお目にかかれるそうだ。どんなコスチュームかは自分で確かめて……ウッフフ。

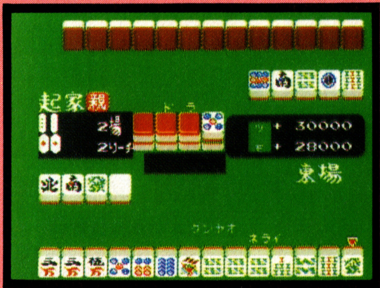
もちろん、ノーマルの実戦の完成度は申し分なし。なかでも理牌なしの上級麻雀は学ぶところも多いはずだ。ディスクユーザーの強い支持を受けそう。

麻雀家族の寸評

¥3000を切る定価。ディスクであること。これはやっぱり、最大の特徴なのだ。別に中身を度外視しているわけじゃなくて、3本ともクオリティーが高いわけだから、安いのがいいんじゃないという考え方があってもいいと思うのだが……。ゲームとして、プレイヤーを飽きさせない刺激は、麻雀家族が頭ひとつリード。



○こんな手をいつもテンパっちゃうんだからドキドキするね



[牌]をツモ。このときコンピュータは「タンヤオネライ」なんてことを言いながら指示を出してくれる。効率の良い役づくりが、これで覚えられるってわけだ。でもね。「タンヤオ」の意味がわかんないようじゃ、何の役にも立たないから、基礎は自分でマスターだよ

井出洋介名人の実戦麻雀

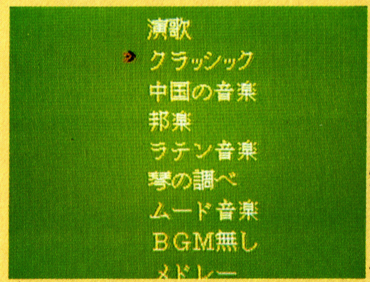
CASSETTE
カプコン
9月上旬発売予定
¥6500(予価)

ジャーン、おっとこれは本格、東大出身麻雀プロ井出洋介を冠にかぶせてあるということは、すごいんじゃないかという予感がひしひしだ。ルールも競技麻雀ルールを採用ということで、なんとなく格調が高い。このゲームはもろ実戦用でBリーグ→Aリーグそして名人との戦いへと進んでいくんだ。実戦麻雀だけあって、ゲームの進めかた的なものはないので、とりあえず麻雀を知っているという人でないとプレーはできない。ただ、点数計算はできなくても、計算はコンピュータのおてのものだけあって、符計算まで画面表示されるからこの点はだいじょうぶ。

そして、このソフトの目玉は実戦問題だ。上級者をめざす人間にとってはこっちのほうがさらに重要といえるのではないかな。井出プロが監修しているだけあって問題だってハンパでないのだ。これは必勝の1打、これでバッチリ多メンチャン、究極の点数計算問題の3つのパートからなっていて合計275問の問題が詰まっているんだ。きっとお父さんも熱くなるぞ、これは。

井出洋介名人の実戦麻雀の寸評

けっこうなオトナ。あるいは麻雀マニア。たとえばゲーセンのマージャンコーナーで一日に¥1000ぐらい使っちゃう人、クラスの腕にも耐えうるほどの実力派だ。本格的でありながら（あるゆえに？）ギャンブルっぽさが全くないのも、すがすがしい。こんなところにもプロの眼が行き届いているのは喜ばしいことだ。



○ゲーム中のB・G・Mが選択できる。まるで高級麻雀クラブ!!

○アガルとギャルが「やりっ、やりっ」と喜こんでくれる

©Capcom

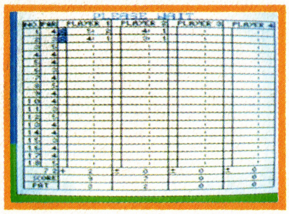
ゴルフUS ユーエス コース

大森名人の実戦ゴルフ教室

シングルプレイヤーを自認する関西のタブチは、ふとあの全国優勝の大森名人にも勝てるのではないかという妄想にかられた。冗談は現実になって2人の対戦が始まった。

OUT 1 2 タブチ・予想外の先行

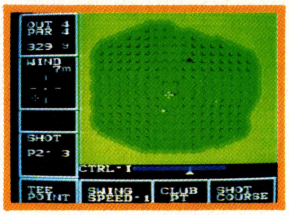
ここ必本カントリークラブではタブチ対大森名人の対戦を見ようとギャラリーがコースをぐるっと囲んでおります。この中でタブチ選手いきなりパースタート。ひきかえ大森名人2番では池ぽちゃをするなどボギーの番狂わせでスタートです。



名人がプレイヤー1、タブチがプレイヤー2だ。名人乱調スタート。

OUT 3 4 5 名人確実なプレーでスコアメイク

名人が4番で、2打目をスライス気味にバックスピンをかけたら…



芝の早いグリーンだが球はピタッと止まった。これを沈めてバーディ!

連続ボギーの名人は本領発揮のバックスピンを連発。4番のバーディではガッツポーズ!いっぽうタブチ選手は3、4番で4、3パットと乱れ、ごいんきょから「いつものペースじゃない」それに奮起して挽回のバーディが5番で決まりました。

OUT 6 7 タブチ池ポチャに泣く

なかなか調子のでない2人ですが、それなりに差が出始めました。2人の声を拾ってみましょう。

㊇「あっ、いかん!」1打目ウォーターハザード。

㊔「あっとしまった」グリーンをこぼす。

㊇「ああ、いて～」2パットめも入らず。

㊔「どうも調子がでないな」とボギー。

㊇「プレッシャーかかりますね」と振り向いてギャラリーに同情を求めるがギャラリー白い眼。タブチ選手心なしか落胆の色が顔に現われています。

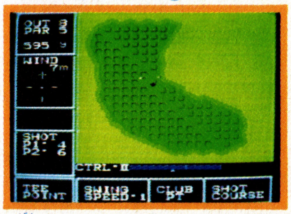
誘惑の6番でタブチは風の計算を誤って池ポチャ。スコアをくずす。

スコアメイクのカギはこの7番だ。タブチ池を恐がって2オンならず。

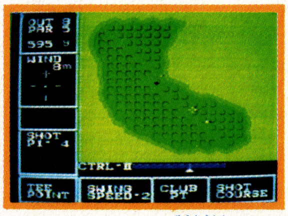
OUT 8 9 名人好調に!関西のタブチ8番で痛恨の大たたき

名人は落ち着きを取り戻して好調に推移しています。が、タブチ選手は8番で林から林で4パット。「いつもこのホールはパーなんですけどネ」というタブチ選手の声が響いて9番へ。9番第1打ヒラ坊「ナイスショット」の声もむなしく川へぽっちゃん。逆に名人のショットには「よく飛ぶなぁ」のため息の声がギャラリーからもれています。タブチ選手第3打、ボールがスライスして林の中へ。㊇「あれ、なんだありゃ」観戦していたハルク氏「タブチさん風全然考えてないんだもん」㊇「だめですねぇ、緊張してるのかなぁ」とためいきの中、名人1オーバータブチ選手12オーバーでアウトを終了です。

8番はロングコース。1打目フェアウェイをはずして㊇にあせりが。

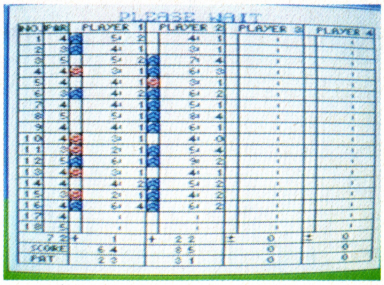


8番グリーンがくせものだった。㊇この程度の強さで打ったのだが。



カップをはずして、相当下までころがってしまった。攻めが甘い!

○INに入って実力の差が出た!?



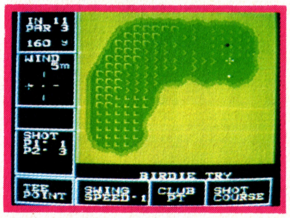
インに入って名人はバーディを4つもとっている。それに比べタブチはほとんどボギーだ。

アウトが終わったところで、少々休憩をして、大森名人に攻略法についていくつかうかがった。内容については次のページに3つに分けて書いてあるのでよく読んでほしい。さて、ハーフが終わったところで編集部では関西のタブチの家庭崩壊説が浮上してきていた。というのは、大森名人との対戦を前に彼の妻は必勝をきして豪華な弁当をつくり、子供は父の勝利を信じて学校で父親の勝利を吹聴しているころであったからだ。それが、予想外の大差となってにわかに家庭崩壊の危機がささやかれ始めたのであった。

さて、解説をお願いしているトバリ氏によるとフェアウェイセーブ率とパットの差が出た結果とのこと。そしてインがスタートした。

IN 10 11 名人好調、タブチ怒りのチップインだ!

これぞ名人という一打。11番ギャラリーがわいた。



カップそばに、1オン。バックスピンで決めた!

「頑張るぞ」の掛け声とともにタブチ選手10番を果敢に攻撃。が、ボールは無情にも池の中へ。第3打もグリーンにのりません。しかし、ここでタブチ選手意地と怒りのチップインが出てパーをセーブ。「やったぜ、ノーズロ攻撃だ」とタブチ選手の鼻息が荒い。

IN 12 13 名人痛恨のボギー、タブチまたも池ぽちゃ

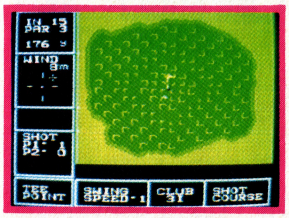
第3打に名人技が出た。この林をどう脱出するか。

ポイントを何度も変え、好ポジションを探し出す。

12番名人フックボールを打つがちょっと曲がり過ぎ「木にぶつかる!」名人久しぶりの動揺です。でも、第3打でうまく木の間を低い球で抜いた打ちかたはみごと。逆にタブチ選手は2打「バンカーや」3打「おわっと、また水中や」で結果9をたたいてしまいました。

IN 14 15 名人あわやホールインワン、タブチコーチを受ける

15番ショートホール。名人3Iでティーショット!



あわやホールインワンの30センチにワンオンだ。

名人のペースを狂わそうとしていたタブチ選手ですが、13番グリーンでは名人に教わったとおり打ったらワンパット。アマとプロの差を体で感じたようです。それを決定づけたのが15番。名人は3番アイアンであわやホールインワンの30cmにワンオン。

IN 16 17 18 終わってみれば予想外の大差に、プロとアマの差が!?

18番、名人の一打目の位置に注目。そつがない。

名人とアマの差は、フェアウェイセーブ率の差だ。

タブチ選手、17番で難しいパットを名人にコーチしてもらってワンパットで沈めパー。名人は軽くバーディを奪って最終ホールへ。ロングホールを名人無難にパーにおさめトータルイーブンパー、タブチ選手9をたたいて結局26オーバーで試合を終了しました。

タブチ選手しゃみせん攻撃

結果は実況どおり大森名人のぶっちぎりでしたが、しゃみせん攻撃はだんぜんタブチ選手に軍配が上がった。しゃみせんってのはしゃべり攻撃だからあんまりいいもんじゃないんだけれど。その語録を上げてみると「アッ間違えた」と操作ミスのせいにする。「ウォ、これはすごいショットですよ」と名人のショットをほめる。かと思うと名人のパターを「念力ではずさせてやる」とか「シビレ薬を飲ましたはずだけど」etc.

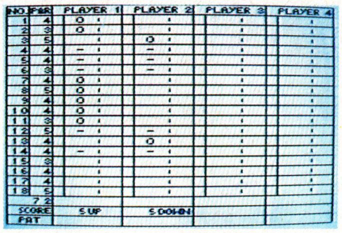
でも名人まったくひるまなかったのだ。

タブチ選手痛恨の26オーバー

そ、そんなはずじゃなかった。普段はシングルで回れるのに。まずいなぁ、家に帰れないよ、これじゃ(タブチ談)

●マッチプレイで対戦してみたら…

マッチプレイというのは、対戦相手と1ホールごと勝負をつける試合方式だ。これだと大たたきしても、そのホールが負けになるだけですむ。でも、へたすると10ホール目で勝負がついてしまう。だから18ホールまで戦えるストロークプレイで対戦したんだけれど、このままじゃ家に帰れんとばかり今度は関西のタブチは大森名人にマッチプレイで挑戦したのであった。



NO	PAR	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3	PLAYER 4
1	4	O			
2	3	O			
3	5		O		
4	4	−	−		
5	4	−	−		
6	3	−	−		
7	4	O			
8	5	O			
9	4	O			
10	4	O			
11	3	O			
12	5	−	−		
13	4		O		
14	4	−	−		
15	3				
16	4				
17	4				
18	5				
72					
SCORE		5 UP	5 DOWN		
PAT					

7〜11番をとってる点に注目すべし。さすが名人！

OUT 3 タブチ、ふんばって1つ取り戻す

ここからタブチは2オン狙いで攻めたら、のった！

2ホール連続で落としていやな感じのタブチ選手。1打目を木の根元に運んでさらにやな感じ。名人それを見て「2打目は慎重に」と刻みました。㋟「ここはねらうっきゃないね」と木の間を抜いて2オンねらい。これが吉と出てバーディ。ガッツポーズが決まった。

OUT 4 タブチ、奇跡のチップイン！

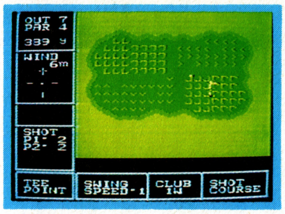
ああ、また池ポチャ。4番でムリは禁物だ。

気分をよくしたタブチ選手「よおし勝つぞ」と勇んでスピード5で打ったボールはみごと池ぽちゃ。「タブチさん池すきね」とはマッキーの声。名人は2オン。勝負ありと思いきや、なんとタブチ選手奇跡のチップイン。気押しされた名人バーディパットはずして分け。

OUT 7 名人スーパーショットでリード

7番でバーディをとるのは至難のワザなのに…。

予想を裏切り、タブチ選手4番から6番までイーブンの大健闘。「もしかしたら」の声も!?が、それを打ち消す名人の2打目ドライバーショットにバックスピンをかけるスーパーショット炸裂でバーディ。タブチ選手のパットはカップをけって、ふたたび2ダウン。



名人はほとんど1パットで入る位置に球を落とす。タブチはなぜか距離計算が難しいラフに球がいく。

14番ホールで勝負がついた!!

しかし結果は…

しかし、タブチ選手の頑張りはたいしたものでした。特にアウトはほぼ互角といっていいでしょう。コースが難しいインになってさすがに力の差が出てしまいましたが、おおかたの予想をおおきく裏切った健闘はきっと家庭にもいい結果をもたらすことでしょう。

マッチプレイの戦い方

マッチプレイは、1ホールごとに勝負がつきますから、相手の1打1打で戦法が変わります。相手がバーディ確実ならこちらは冒険をしてバーディをねらわなければなりません。が、相手がミスショットしたときは、冒険する必要はなく安全策をとっていけばいいわけです。ですからマッチプレイは心理戦でもありますね。（大森談）

大森名人直伝!!スコアメイクの3ヵ条

ティーを動かすな

ティーショットのとき、ティーをタブチさんは動かしていましたがあまり意味がないと思います。そのぶん打つ場所や球筋を読んだほうがいいですね。

バックスピンを決めろ

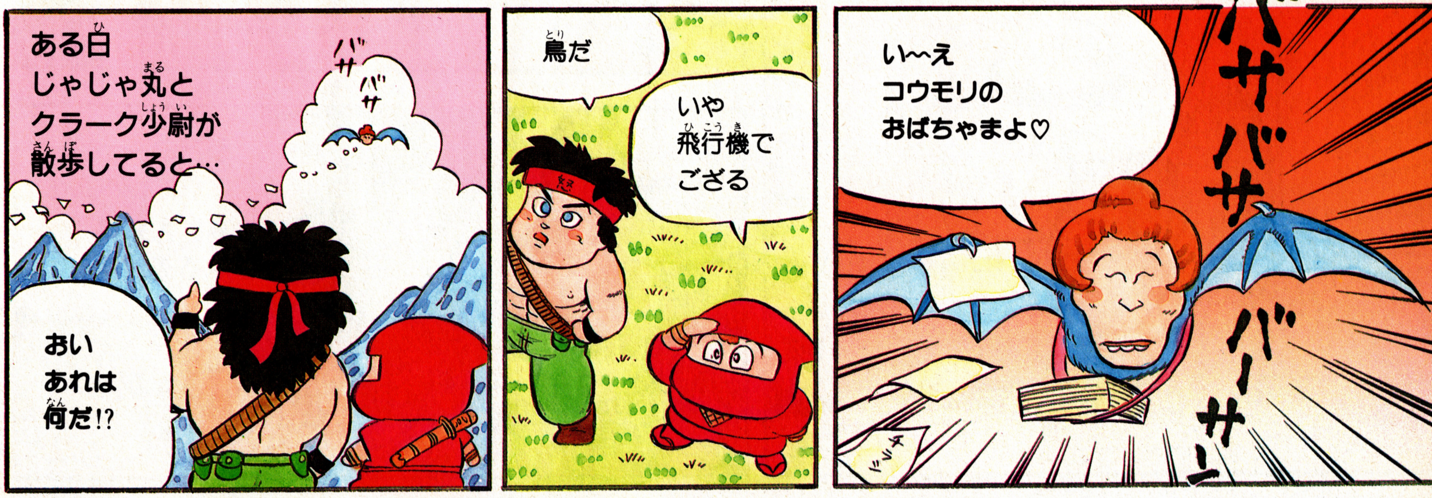
グリーンをデッドにねらうのがスコアメイクの方法ですがバックスピンをかけないと、グリーンからこぼれてしまうのでぜひマスターしてください。

風を味方にせよ

たとえばロングホールでは2オンをねらうか刻むかは風が大きく影響します。風によって距離とコースがどうなるかを知っておくことが大切です。

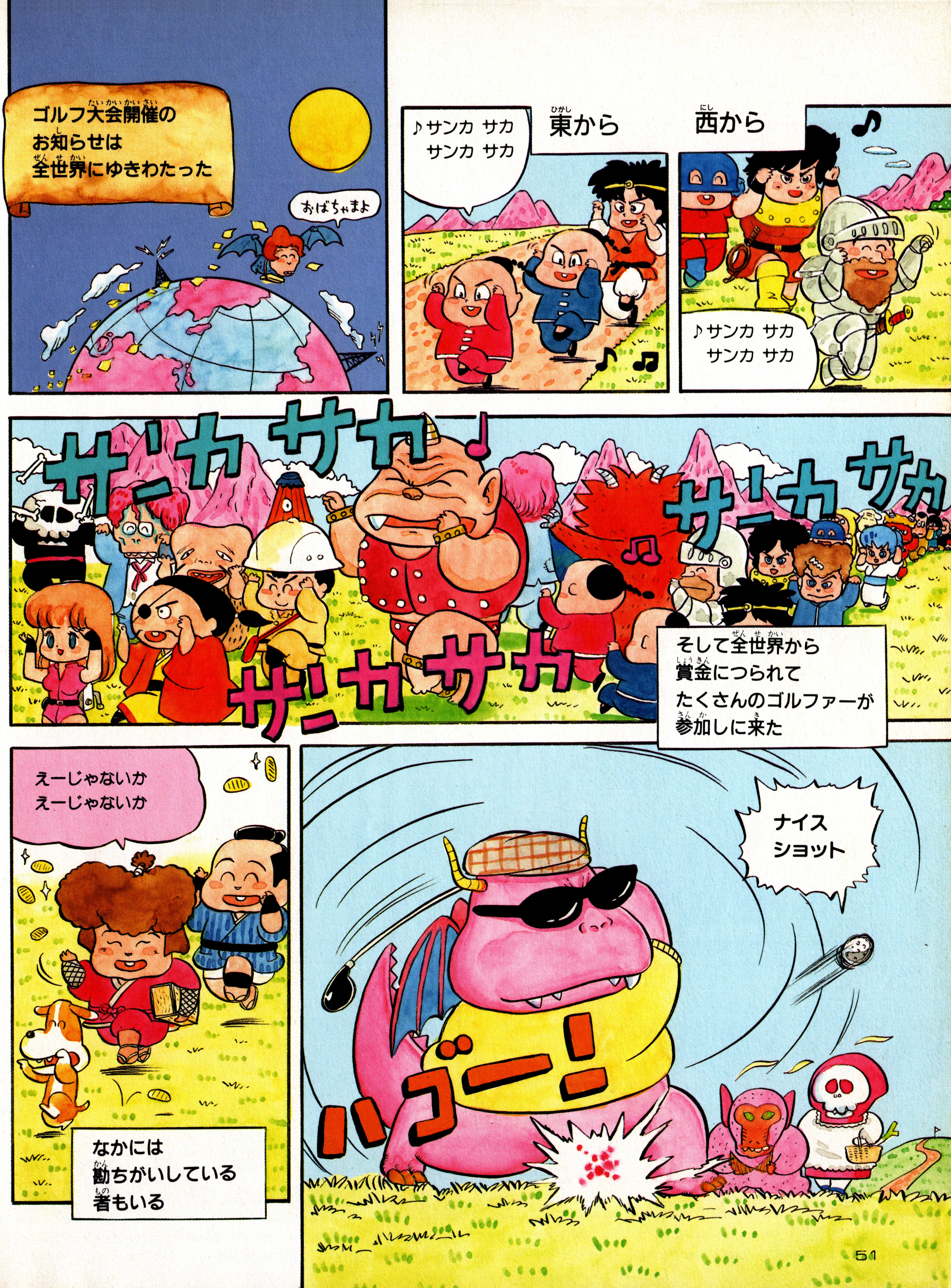
とても楽しかったです。またやりましょう!!

用具提供：新宿ベストゴルフ

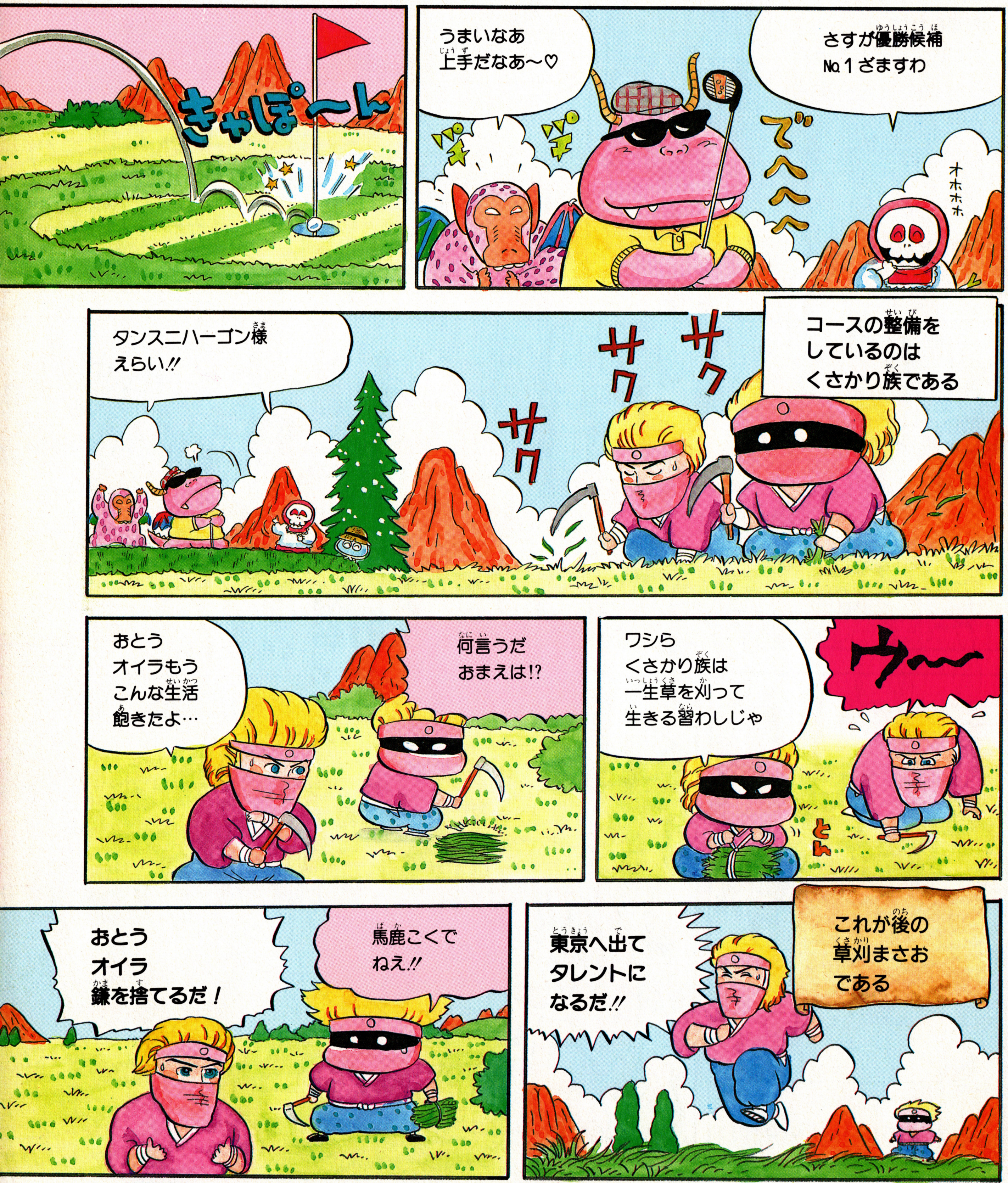


おハガキありがと ●ポッカリ在間さんの顔がみたい（**大川祐子**・7歳・姫路市）▶在間はわかりましたか？（**ごいんきょ**）●シトロエンというメーカーを初めて知ったぼくは絶対にむずかしいと思った。（**松岡敏幸**・13歳・京都府）▶そーか。じゃ次はもっとやさしくするね。（**マッキー**）

おハガキありがと ●vol.15の71ページにのってるあの写真の人はなんだつーの？（**照井秀男**・15歳・埼玉県）▶愛知県出身・**ジャニス近藤**・19歳・職業エディター・週末には徹夜をする家出娘です。あまり気にしないよーに。（**ハルク**）●暑い（**山本達彦**・12歳・香川県）▶夏だもん。



ゴルフ大会開催のお知らせは全世界にゆきわたった
おばちゃまよ
♪サンカ サカ サンカ サカ
東から
西から
♪サンカ サカ サンカ サカ
サンカ サカ♪
サンカ サカ
サンカ サカ
そして全世界から賞金につられてたくさんのゴルファーが参加しに来た
えーじゃないか えーじゃないか
なかには勘ちがいしている者もいる
ナイス ショット
ハゴーン!



おハガキありがと ●グッキーの名前を「ブッキー」(不気味のことよ）にかえるべきだと思う（**岩松真一**・15歳・岐阜県）▶本人はけっこういい女だよーん（**目駄松**）●日本語話せなくてもキャピーゆかりを出そう（**土屋哲男**・22歳・小平市）▶うれぴーこといってくれっじゃん(㊍)

おハガキありがと ●きのうからゲリがとまらないのでトイレでよませてもらってます。(**野田建司**・14歳・茨城県）▶まさかこのハガキもトイレで書いたんじゃねえだろーな。(**ハルク**)●鈴木正明くんと飯島澄恵さんの関係をおしえて下さい。(**井本貴子**・神奈川県)▶そのうちね。

おハガキありがと ●黒須さんなすび頭のうしろにはさびしさ少しかくれているわ　俵万智風でしょ。（山田ヒロ子　主婦　町田市）▶くるだろうと思ってたらやっぱりきましたサラダ葉書(井)●暗い過去をあばかれてしまいました。もう生きていけません（原吉晴・札幌市）▶……。

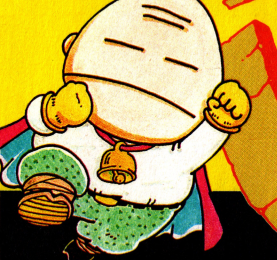
おハガキありがと ●あきちゃんはプータローしてるから学年・職業のところに○ができません。(**高橋昭子**・19歳・横須賀市)▶じゃ今度から⑯⑦と書いてね。(**マッキー**)●毎日、テレビもみない。仕事もはかどらない。ファミコン地獄です。死にそ。(**山本ひとみ**・目黒区)▶うう

暑さに負けずガンバルすのうち先生にはげましのおたよりを!!

ファミコン界初のRPP

勇者として強くたくましく成長してゆくヒラ坊
長い旅の終りはどこだっ!!

ごいんきょクエスト



読者プレゼント

GとEXを集めてプレゼントを取れ!

あそび方＆ストーリー

ある日突然、老齢者の城から"ごいんきょ"が連れ去られた。キミは伝説の勇者"トロ"の生れ変りの"ヒラ坊"となり、まぬけな大ボス"タンスニハーゴン"の手中から、"ごいんきょ"を救い出すのだっ！　行く手を阻む手下の敵キャラをやっつければＥＸがもらえるぞ。このＥＸと、コツコツためたＧカードをたすと、ＨＰとなる。ＥＸ＋Ｇ数＝ＨＰというわけでＨＰを上げればP62にあるようなプレゼントが手に入る。さらに、敵の中にはプレゼントの入った宝箱を落としていくのもいる！　さぁ、とにかく参加してみよう!!

ヒラ坊、大発見 黄金の靴を入手!

山を越え海を渡りはるかな旅を続けるヒラ坊…。この旅でヒラ坊は勇者としての経験を積み、Ｇをかせいできた。みがきぬかれた勇者のカンで"ごいんきょ"はきっとこの大陸のどこかに居ると確信したヒラ坊は文字どーり草の根を分けて"ごいんきょ"を探し始めた。スルト草むらの中に一本の金色の草を発見!!　思わず引き抜くとナント、そこには黄金の靴がっ!!　迷わずその靴をはいたヒラ坊は、あっとゆー間に３つの山を飛び越える力を身につけた。その時！　ヒラ坊の目前に３匹の怪物が現われたっ。君ならどうするっ？

とにかくＥＸが欲しいっ!!　運と度胸のカギリをつくして、敵と戦おうとゆーキミ！　この敵はものすごく手強いぞっ。めったな事じゃ正解はできないっ！

P58 1へ

ファミコン知識にはあんまり自信がない…。でもヤマ感ならなかなかのものがあるっ！　という人はこの敵と戦ってみよう。アソビ心で勝負してちょ!!

P58 2へ

たった一枚の応募券！　けっしてムダにはできないっ。地道にＥＸをかせごうとゆう人には、この敵がオススメだね。だけど弱いと思って油断は禁物!!

P59 3へ

1

ヒラ坊の目前にどっかりと現れた“くさってもたい”。さすがにその姿には、何ともいえぬ威厳があるぞっ！　タンスニハーゴンの手下と言えども、さすがに“たい”。メインデッシュの風格をぷんぷんとただよわせている。

300EX
くさってもたい

○鳥取県・スライムとしさんのアイデア！
50EX進呈!!

くさってもたいの攻撃

9月に発売予定の「カリーンの剣」では、地下迷宮に入ると突然“しゃれこうべ”の敵キャラが出てきて、君に算数の問題を出すそうです。さて、その問題とはどんな問題でしょう。

1かけ算5題　2つるかめ算　3円の面積を求める問題　4 3平方の定理の応用問題　5 8ケタのひき算5題　6敵キャラの体積を求める問題　7簡単なたし算　8自分のHPを計算する　9敵キャラの動く速度を求める問題　10地下迷宮の深さを求める問題

〈落とし物〉
「カリーンの剣」ソフト　抽選で10名

たたかう

“けんか好きの仙人”＝恐れることはナイ！　こいつぁータダの見かけ倒し。ファミコン経験さえ積んでおれば、あとは君の想像力次第じゃ！　あんまり考えすぎんよーにナ。

P61の5へ

友達になる

“調子のいい仙人”＝いやぁーこのサイ戦うより仲良くしちゃった方が良いんでないかい？　こいつはプライドが高いから、とにかくホメてホメて、ホメちぎると大喜びじゃ。

P61の6へ

にげる

“弱気な仙人”＝ええっ!?　戦うなんてそんなダイソレタっ!!　ここはやっぱり逃げるべきですな。たった一枚しかない応募券！　ムダにしてはナランぞっ!!　やっぱり自分に合った敵と戦うべきじゃ。そうそうムリはイカンぞっ。

2へ

2

見ただけで気持ちのわるいヤツ！　相手にせずにそのまま無視してしまいたい…とヒラ坊は思った。オカマを本気で相手にするなんてナサケナイ…。しっかし！　なかなか攻撃はスルドそうだっ!!　こいつは手強いぞっ。

150EX
おかましんかん

○千葉県・松川由美さんの作品!!
100EX進呈!!

おかましんかんの攻撃

ハイウェイスターは迫力満点のカーレースゲームですが、イタリアの有名な自動車メーカー・フェラーリの最高級車と言われるテスタロッサを生産している工場には、どのくらいの数の従業員が働いているのでしょうか？

1約30人	2約2,000人
3約100人	4約1,500人
5約30,000人	6約10人
7約300人	8約1,000人
9約3,000人	10約500人

経験値150EX

〈落とし物〉
ザナドゥ・ウェスト・ポーチ
抽選で25名

たたかう

“けんか好きの仙人”＝相手がオカマじゃあマトモに戦うことはナイぞい！　ここ一発ヤマ感で行こう!!　意外な答えが、案外正解だったりするのじゃよ。

P61の5へ

友達になる

“調子のいい仙人”＝お化粧がウマいとか、笑顔がカワイイとか言ってやればすぐに友達になれるハズ。おしゃべりに付き合うにはカナリの体力が必要じゃぞ。

P61の6へ

にげる

“弱気な仙人”＝何もオカマを相手にしなくたって…。ヒステリーを起されると想像を絶するオソロシサなので、かかわりあいになっとるとヒドイ目にあうぞい。敵に回すにも友達になるにも、相手が悪すぎるって事じゃ。

3へ

究極のロールプレイングプレゼント こりんきよクエスト

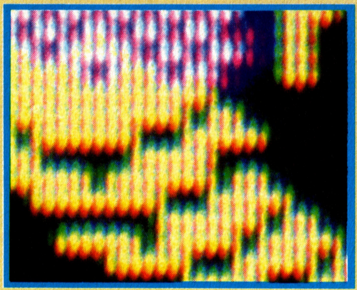
3

一目見て、恐ろしい相手なのかと思ってしまった。一瞬、身がまえたヒラ坊は、あまりの敵のお調子者ぶりにあきれかえってしまった。ナサケナイ敵だけど、勇者としてはマジメに戦うしかナイな…。ヒラ坊は気を取り直し、敵に立ちむかった。

30EX しゃべるウルフ

◎愛媛県・コジラくんのアイデア!! 50EX進呈!!

しゃべるウルフの攻撃



では問題です。上の写真はあるゲームに出てくる敵キャラの拡大写真です。さて、この敵キャラの出てくるゲームは何でしょうか？

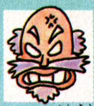
1アテナ 2いきなりミュージシャン 3月風魔伝 4ドラゴンクエスト 5スーパーマリオブラザーズ 6アルゴスの戦士 7所さんのまもるもせめるも 8妖怪倶楽部 9グーニーズ 10火の鳥

(注)バックは黒にしてあります。

経験値30EX

〈落とし物〉ワーゲンクリップ抽選で50名

たたかう



"けんか好きの仙人"＝この敵に背中を見せるようじゃ勇者の資格は0じゃな。なんてこたぁない口先だけのヤツじゃ。とにかく黙らせて写真をよーく見てみよう。

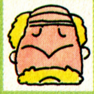
P61の5へ

友達になる

"調子のいい仙人"＝話し好きがスギル、とゆーだけでナカナカ良い奴じゃよ。口がトンデモナク軽いのでハーゴンの居場所を聞き出すことができるかもしれんのう…。

P61の6へ

にげる



"弱気な仙人"＝戦って負けるくらいなら、潔く逃げてしまうことをおススメしたいのう…。レベルの低い相手とはいえ、攻撃はファミコン問題、ヤマ感だけじゃ無理じゃよ。着実にGをためるがよいぞ。

P60の4へ

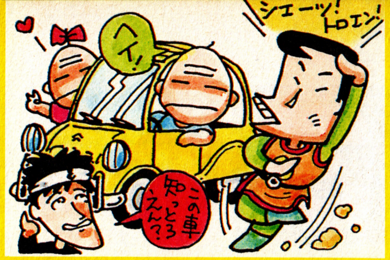
集めただけでもGカード!!

もうずいぶん集めた人も多いはず、チリも積ってゴールドカード、ためるだけでプレゼントを取ることもできちゃうんだぜっ!!

〈キリトリセン〉

会心の一撃！ 7000EXは誰にっ!!

正解発表！ ごいんきょの自動車は“シトロエンの黄色”でした。少し難かしすぎたようで正解者は0。そこで外車の黄色と答えた中から抽選で静岡県の原田大治君に3500EX進呈。それとミヤタ（自転車メーカー）の黄色と答えた北海道の山本順也君には、ごいんきょ色紙をあげちゃう！



Vol.12-14 落し物当選者発表!!

それでは運のいい奴、大集合!! 今回はドーン と200名発表だ。

Vol.12

軍配アリ

ポケッタブルゲーム……50人

北海道・阿部雅樹　北海道・多田信昭　青森県・阿部秀幸　岩手県・三原保　宮城県・安藤政憲　秋田県・飯田仁　山形県・野間政昭　福島県・菅野類　茨城県・江火田克彦　茨城県・丹下清司　群馬県・国本清子　埼玉県・照井秀男　千葉県・吉田進　東京都・山田ヒロ子　東京都・佐藤善史　神奈川県・高木祐一　神奈川県・市川淳一　神奈川県・茂木重憲　新潟県・陰山和明　石川県・森下真人　長野県・山内利行　静岡県・萩野雅臣　静岡県・杉本みどり　愛知県・丸山和則　三重県・真鍋賢一　滋賀県・牛尾陽子　京都府・津田武史　大阪府・高尾彰　大阪府・尾角彰浩　兵庫県・林里美　兵庫県・小椋正典　奈良県・永友宗徹　和歌山県・横山順一　鳥取県・大熊幸雄　島根県・三田村直樹　岡山県・岩田吉史　岡山県・小島謙祐　広島県・奥田康一　山口県・田島英治　徳島県・村井哲夫　香川県・本条康作　高知県・池田耕作　福岡県・播磨信国　福岡県・谷本宏朗　佐賀県・山森俊之　長崎県・八田隆司　熊本県・前川周二　宮城県・宇田津知春　鹿児島県・蔵満英二　鹿児島県・永野和弘

サイグローブス

エキスパンダー……20人

茨城県・丸岡俊一　千葉県・大森孝弘　千葉県・高森啓多　東京都・亀岡和彦　東京都・丹羽誠一　東京都・菊地龍一　東京都・船山幸一郎　神奈川県・羽鳥隆司　愛知県・百武正広　滋賀県・湯浅良樹　京都府・小西和将　大阪府・河村正博　大阪府・佐々木幸代　大阪府・斎藤克己　兵庫県・松本真弓　和歌山県・西脇紀夫　岡山県・近藤知光　広島県・北島諭紀　徳島県・石田誉伸　熊本県・宮川達也

いきのいい死体

エンピツカジリ……5人

北海道・新居慶英　埼玉県・坂本英治　大阪府・竹田務　香川県・山口正樹　鹿児島県・山中万里

Vol.13

しばったらいたい

テニスボール……30人

北海道・三浦一宣　宮城県・加藤直基　茨城県・幸保孝広　栃木県・小堀幸一　群馬県・中村勝彦　埼玉県・内山和幸　千葉県・豊島弘一郎　千葉県・酒田雅也　東京都・池田明生　東京都・工藤一　神奈川県・石井勇　神奈川県・青山信也　神奈川県・青木剛　神奈川県・谷口薫　神奈川県・清水学　新潟県・田中亜由美　富山県・植村祐介　長野県・三浦洋一　長野県・田中学　大阪府・松本圭司　大阪府・若谷功平　大阪府・島元慎司　大阪府・藤本彰　兵庫県・中田康則　兵庫県・松下達郎　和歌山県・楠木伸明　鳥取県・角ゆたか　山口県・日高真聡　高知県・竹内まさき

サードフライ

コロットくん……15人

宮城県・安倍岳　山形県・多田誠　茨城県・只越厚　千葉県・高橋仁　東京都・松本茂夫　東京都・渡辺勝己　神奈川県・笠間宣尚　長野県・守屋秀行　三重県・松尾明津　大阪府・塩見圭司　大阪府・井上正輝　広島県・菊本善夫　香川県・福田和郎　長崎県・筒井幸則　鹿児島県・井元哲史

ジカンデス

ソージー……18人

北海道・旭秀行　宮城県・伊藤正　埼玉県・佐次克己　東京都・松岡大右　神奈川県・広田信也　神奈川県・笹野靖之　富山県・赤穂満紀　富山県・中泰弘　静岡県・藤原裕　三重県・川口勝幸　大阪府・石渡勝　大阪府・柳原耕輔　兵庫県・打越直之　奈良県・矢沢国生　広島県・木村修文　山口県・豊海栄治　福岡県・中村賢太郎　長崎県・菅原茂人

Vol.14

ヨロレイヒアント

プッシュアップバー……40人

北海道・渡辺彰　北海道・前田宏章　宮城県・佐々木央　茨城県・澤口仁輝　茨城県・川崎洋平　栃木県・管野弦　埼玉県・石井康博　埼玉県・塩川秀昭　埼玉県・金子太樹　埼玉県・木村健一　埼玉県・大槻鉄也　埼玉県・豊田和広　千葉県・伊藤条行　千葉県・橋本和広　千葉県・小池健二　千葉県・石田秀一　東京都・増田元志　東京都・舘岡浩司　東京都・永田啓輔　東京都・小泉光昭　神奈川県・青木泰一郎　神奈川県・小泉勇次　神奈川県・木村護　神奈川県・武井正臣　長野県・山本和彦　岐阜県・松野浩一　静岡県・菅原朋彦　静岡県・安間好孝　京都府・大倉吉秀　京都府・上村修基　大阪府・辻健一郎　大阪府・松永司　大阪府・岡部望　大阪府・岡本伸一　兵庫県・岩瀬亮太　奈良県・黒嶋楽二　広島県・下元明男　山口県・竹中秀司　徳島県・山本明広　福岡県・中島章雄

こじかのゾンビ

水道管ゲーム……20人

北海道・木村義浩　宮城県・吉田秀次　山形県・宮永義浩　栃木県・田川真一　埼玉県・石橋直次　千葉県・井上常雄　東京都・舟本和貴　神奈川県・安井晴美　富山県・杉本博史　石川県・布施猛　静岡県・川村憲　愛知県・保坂朋子　京都府・岩崎享也　大阪府・吉田進　兵庫県・有賀啓介　岡山県・村上明憲　愛媛県・角崎孝友　福岡県・加山一夫　長崎県・三浦守　宮崎県・有木雅章

あくまのしんかんせん

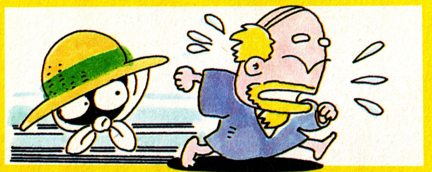
双眼鏡……2人

群馬県・武藤敏明　広島県・細藤崇

☆アイテム情報!! もうすでにCSやDSを入手した人がぞくぞく出現！ 君は？

4

…と言うワケで、逃げてニゲて、にげまくってここに来た君。勇者としては、チトなさけないが逃げるのもまた作戦と言えるかもねっ!! ファミコン知識にも、運にもカンにも自信がナイとなったら、下にあるGカードをコツコツと集めるしかない！ せめてきれいに切り取って、専用おさいふでもつくってちょーだい。毎日眠る前に数えて楽しむのもイイね♡



〈キリトリセン〉

5 安全な応募のしかた

そォだねっ！勇者だったらやっぱりバシッと戦わなくっちゃシマラないよっ！　敵キャラを倒すには正解あるのみ。剣をハガキにかえて戦うのだっ!!　というワケで、敵を倒すためにはハガキの書き方が大切なポイントとなる。まず忘れてはイケないのが応募券。これを貼らなくちゃ、いきなりボツ！　忘れずにね。あとはイラストをよーく見て、参考にするようにこ。よーく考えて、パッとひらめいたら

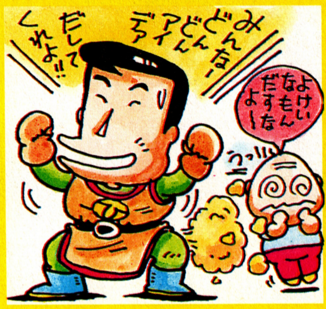
キレイにきちんとハガキを書いてどしどし応募するようにっ!!

Qの〆切は8月14日消印有効

6 新人敵キャラを考案せよ

究極のロールプレイングプレゼント　ごいんきょクエスト

さーて、敵とおともだちになってしまった人は、この際ハーゴンの味方に寝返って、敵キャラを考えちゃおう!!　ファミコン知識がある人なら敵キャラ攻撃用のファミ問題を考えておくれ!!　なぜかタンスニハーゴンの味方をしても、EXがもらえるんだ。アイデアで勝負だっ!!

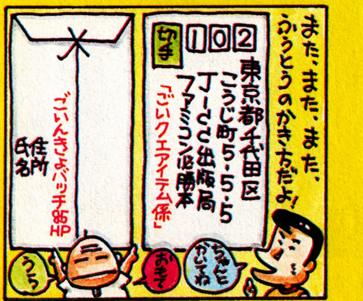


そしてこれがアイテムだっ!!

ごいんきょクエスト応募券 Vol.16

アイテム入手の手引き

HPが自分の目標アイテムに達したら、さっそくアイテム係にHPを送ってプレゼントをもらっちゃおう。EX＋G数＝HP



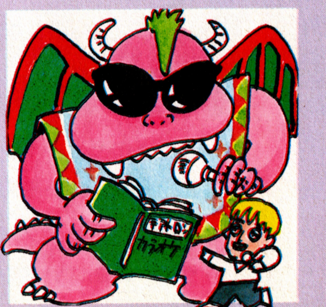
ってコトになっているけど、もちろんG数だけでも応募できるぞ。ためこんでばかりいないで、どしどしプレゼントを取ってちょうだいませ。アイテムの応募法は、まず封筒に希望プレゼント分のHP（GカードとEXカード）を入れて、アイテム係に送るだけ。くわしい封筒の書き方は、イラストをよーく見て参考にするよーに。EXの有効

期限は11月30日消印有効

T・Hのからの手紙公開!!

ヒラ坊の活躍をあざ笑うかのように、編集部にT・ハーゴンから手紙が届いたっ!!

「暑中御見舞い申し上げる。ヒラ坊君も何かとウロつきまわっとるよーでアルが、まだまだアオいのう。今朝マヌケなことに私の頭上を飛んでゆくヒラ坊君を見たぞ。"きんのくつ"を手に入れてウカレとるよーでアルが、あんなことでいいのかね？　今のままではまだまだヒラ坊君も私にとっては相手不足とゆートコロだな…。歌でも歌って待ってるから一応ガンバルように。」



前回の答　Q—イタクネーモン＝1、Q—モロQ＝3、Q—チャントセイヤ＝10

SWAT NEWS vol.3

MAKING OF

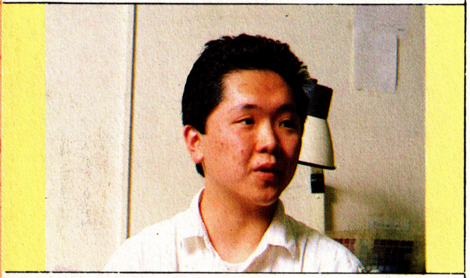
メイキング・オブ・スワット
パート2

CASSETTE	東映動画
	9月上旬発売
	予価￥5300

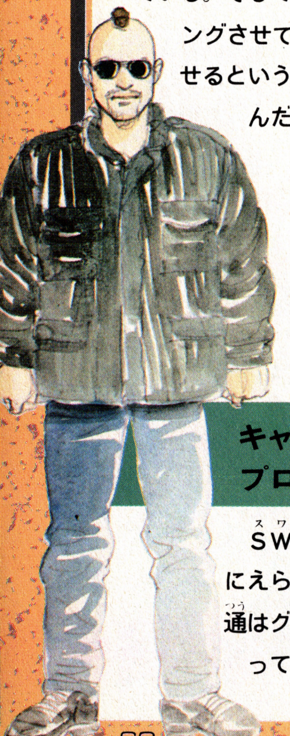
SWAT制作現場レポート第2弾だ。今回は、グラフィックからプログラム、BGMまでの制作過程について、武田さんに語ってもらった。

ひとりじゃゲームは作れない

パソコンゲームが出始めた頃は、1人でゲームデザインからプログラムまですべて1人でやっていた。でも、最近のファミコンゲームはシナリオ、グラフィック、プログラム、音楽などの



分野を専門の担当者が分担して制作している。そして最終的に全部をドッキングさせて1つのゲームを完成させるというシステムをとっているんだ。



ボクの書いたシナリオをもとに、それぞれの分野の人が、キャラクターをつくったり、プログラムしたりしながらゲームが出来ていく。

キャラクターを描きプログラムする

SWATではキャラクターにえらく凝っているんだ。普通はグラフィックツールを使って、画面にいきなり描いていくことが多いんだけれど、SWATではまずイラストレーターにキャラクターのイメージイラストを描いてもらった。イラストレーターは沖一画伯、このような戦争もののイラストの第一人者だ。沖さんにゲーム内容、敵、人質、武器関係の資料を渡し、イラスト発注。SWATのコスチュームは西ドイツをベースに、メンバーは無国籍つまりいろんな人種をミックスすることにした。

このイラストをグラフィックすればいいんだけれど、さらに動きを出すために、アニメーターの西城隆司氏にゲーム用の原画を起こしていただいたんだ。だから、ゲームをプレイしてもらえばきっと、その動きあるグラフィックに感動すると思うよ。

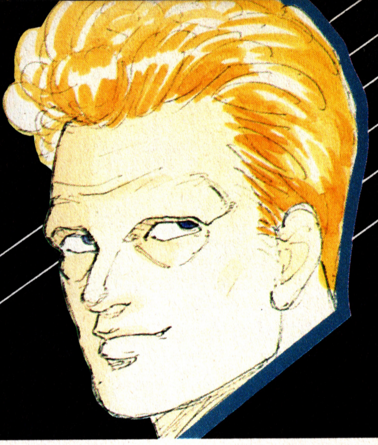
こうして上がってきた西城氏の原作をCG（コンピュータグラフィック）化する作業がこれから始まる。これがなかなか大変。まず原画にトレーシングペーパーをかけ、線をドット（点）に変える作業をする。みんなが普段プレイしているゲームのキャラクターはすべて色の点が集まってできているんだ。原画をドットにしたらそれを画面に貼ってその通りに色の点を置いていってCG化させるんだ。これでキャラクターが完成するんだ。

こうして誕生したキャラクターはチ

▲まず、ひとりずつキャラクターが描かれる

SWAT!

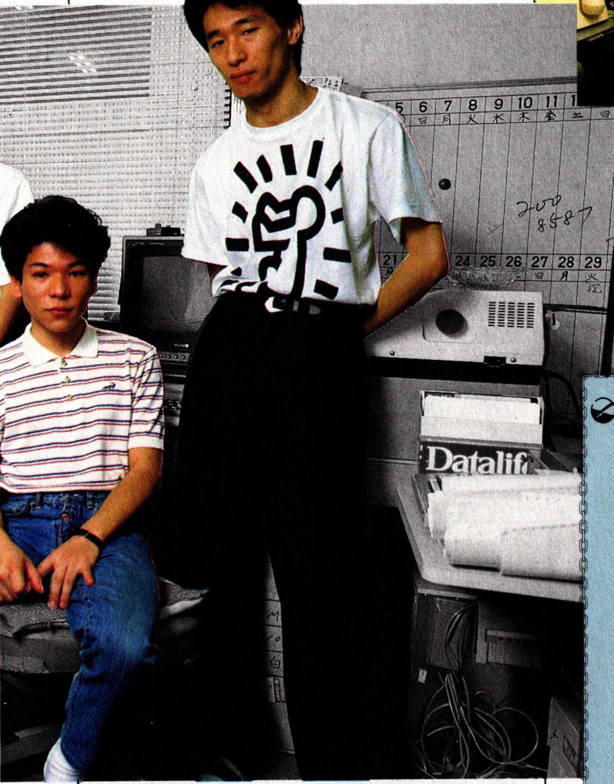
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



そしてお待ちかね、出来たてほやほやのSWATの画面も公開だ。前回はイラストでイメージしてもらったんだけれど、これでSWATが身近なものになってきたね。

ームが5人、人質68人、敵は19種類で100〜160人くらいになる予定だ。これらのキャラクターが3D迷路の中で動きある姿で出現するから、思わずキミも武器を構えてしまうって雰囲気になるはずだ。期待して欲しいな。

BGMもハンパじゃない プログラム快調に進行！

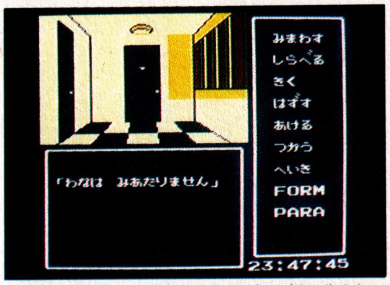


◀スワットの制作メンバーを紹介しよう。前列、左からキャラクター担当プログラマーの比嘉さんと佐藤さん、チーフプログラマーの吉原さん。後列、左からゲームデザイナーの武田さん、キャラクター担当の鈴木さん。そしてサブプログラマー、音楽担当の坂倉さん。

前回のレポートで桃太郎氏が言っていたけど、テーマソングSWATがBGMとしてゲームの中にインプットされている。彼が歌う軽快なビートのSWNTは作詞が夏裕人、作曲・都志見隆、編曲・埜邑紀見男。これがオープニングとエンディングに流れるんだから、ボクもいまから楽しみ。この曲を含めBGMになる曲がいまファミコンへとインプットされている途中なんだ。

というわけでいまプログラマーは最後の追い込みに必死。写真ではさりげない顔しているけど、ディスプレイに向かって目を血走らせているのだ。

次回はSWATの攻略法をいち早く必勝本の読者に紹介してしまおう。



▲完成画面、プログラマーの血と汗の結晶

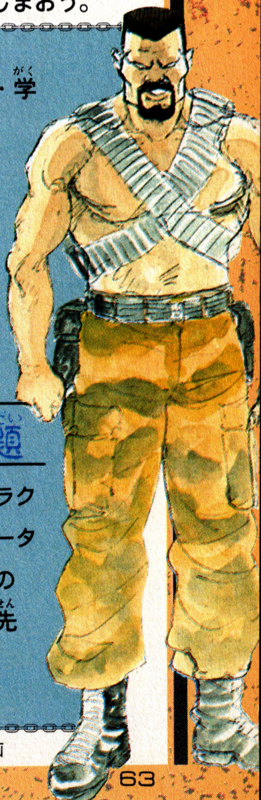
SWAT NEWS PRESENT

スワットニュース **プレゼント**

はやくも2回目を迎えたSNプレゼント。今回の賞品は、スワットのテレホンカード。なかなかカッコが良いのだ。これを2枚1組にしてクイズの正解者の中から抽選の上、10名にプレゼントしてしまうぞ。応募方法は前回同様、官製ハガキに君の住所・氏名・学年・電話番号・クイズの答えを書いて 〒102東京都千代田区麴町5—5—5ファミコン必勝本編集部 SNプレゼント係まで送ってくれ。(8/21消印有効)

今回の問題

スワットに登場するキャラクターを描いたイラストレーターは誰でしょう？ ①すのうちさとる先生 ②沖一先生 ③関西のタブチ先生



©沖一・東映動画 1987東映動画・ショウエイシステム Presented by東映動画

INFORMATION

インフォメーション

ALBUM

雄大なサウンドが充分に楽しめちゃう!!

「ミラクルロピット」シンフォニー版

キングレコードから発売中のファミコンソフト「ミラクルロピット2001年の大冒険」のBGMが、オーケストラとシンセサイザーの、大シンフォニー・アレンジで、LPとカセットになって登場だ。

このゲーム中には、各ワールドの情景をイメージした曲が7曲あるんだ。作曲には藤沢道雄氏と塩生康範氏を起用。今までにないメロディックで音楽性の高い曲が、より雄大なシンフォニーで楽しめるなんて、気分はもう奇跡!

発売は8月21日、全曲楽譜もついて¥2,200。

PRESENT

ハガキ1枚で得しちゃうなんてもう最高

ハイスコアコマンダー&ソフト

知ってる?「ゾンビハンター」、ハイスコアの出したファミコンソフトだぜっ!! これがもう「いっちゃあなんだがオモシロイ!」と評判。

主人公ゼビが、地上と地下1階~5階の全6エリアで、アクションを展開するRPGだ。

ということで、ハイスコアから「ゾンビハンター」3本と「ハイスコアコマンダー」5個をプレゼント。ハガキでドンドコ応募しよう。

〈送り先〉〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷2−34−13 ハイスコアメディアワーク株式会社プレゼント係。希望の商品名も書いてちょ。

発表は商品の発送をもってかえさせて頂きます。

ALBUM

「SWAT」のテーマソングが出るぞ!!

『SWAT~男達よ星になれ~』

9月上旬に発売が予定されているFCソフト「SWAT」のテーマソングが出るぞ! 歌っているのは桃太郎。タイトルは『SWAT~男達よ星になれ~』だ。

テロ軍隊“Pigeon Dust”を攻略し、人質救出を目的とする「SWAT」。このアルバムには、「SWAT」攻略のための、〝ヒント〟と〝キーワード〟が隠されている。この1本があれば、「SWAT」攻略も夢じゃない!!

発売中 ¥700 AH−857

(日本コロムビア株式会社)

ALBUM

新世代のBGMはこれに決まりだ!!

サウンドアドベンチャー北海道連鎖殺人・オホーツクに消ゆ

君はファミコンの「北海道連鎖殺人・オホーツクに消ゆ」をクリアしたかな? 真樹子ちゃんのメモがみつからなかったり、カメラが壊れちゃったりで、も~大変。そんなこんなで、クリアした人もこれからの人も、それからゲームをやってない人にも、ちょっとお知らせ!

ファミコンミュージックのアポロン音楽工業から出るぞ!! 出るぞっ!!っと何が出るかっつうとオホーツク。オホーツクはオホーツクでも流氷の音じゃないぞっ!! ファミコンゲームの

「オホーツクに消ゆ」に使われている21曲を、2~3曲ずつ組み合わせて、全10曲に編集したアルバムだ。すげえ! ゲームそのものを忠実に編集してあるので、その場面場面が鮮やかに目に浮かぶぜ。その上ファミコンサイズのステッカー付! こりゃもう買うっきゃないネ。

価格:CD¥3,000、LP/CT¥2,500 演奏:音楽集団ニポポ、シンセサイザー・グレードアップヴァージョン、解説:堀井雄二、ABブラザーズ、上野利幸 発売中

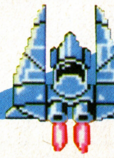
ゲーム大会 東芝EMI「ダイナマイトボウル」ゲーム大会に参加しよう!! 場所:東京東芝銀座セブン店頭及び1Fステージ 日時:8月16日、23日、予選:1時~2時、2時半~3時半、決勝:2時~3時、3時半~4時半。参加は先着60名。上位入賞者には素敵な賞品もある。

ボンバーキング楽々攻略テキスト
BOMBER KING

CASSETTE	ハドソン 発売中 ¥5,500

ピリオド1～4マップ付

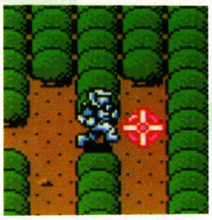
緑豊かな平和な惑星アルタイルに、突然異次元生命体が侵入した。この危機を救えるのはナイトとなる君だけだ。さあ戦闘開始!!



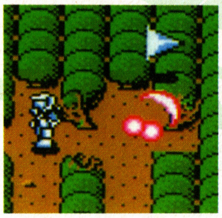
自爆しないためのボンバー講座

スゴイ!! 爆弾の威力ってこんなにあるもんなんだね! 爆風の及ぶ範囲を細かくチェックしておくと後あと便利だぞ!!

このゲームの最大の特長は爆弾の取り扱い方にある。自分でセットした爆弾の爆風からいかに早く逃げるかがミソ!! 君もそのコツをつかめば半分クリアしたも同然だ!!



爆弾を仕掛ける時はマイキャラの後ろに障害物がないことを確認しよう!!



マイキャラは常に後ろへ飛ばされるから、それを利用して素直に逃げよう。

―これは危ない―

パターン1

入り組んだ地形で、敵キャラに回りを囲まれたら爆弾使用は絶対タブー。ウソだと思うなら1回やってみてごらん!!

パターン2

爆弾をセットするとブロックアメーバーが、こっちの動きに合わせて体当たりしてくるぞ!! セットは敵をやり過してから。

セレクトアイテム利用法

ボンバーキングは、状況に応じてアイテムを的確に選び、それを効率よく使う!! これが攻略の第1ポイントになるだろう。まず、セレクトアイテム全10を紹介しよう。

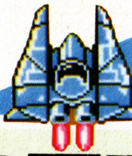
クロスファイア マイキャラ（ナイト）が敵を倒す時に一番使う武器。上、下、左、右の十字方向に撃てる。	**フラッシュ** 一画面中の敵を一気に倒してしまうというスゴイ武器だ!! これは絶対絶命の時に使おう。	**エキストラ** マイキャラのエネルギーを好きな時に補給できるぞ。ピーという音が補給の合図だ。	**ランプ** ブラックエリア内で一画面全てを照らしだすぞ。制限時間がないので距離のある時は有効。	**ウォータープルーフ** 水のある所にきたら、これは絶対必要なアイテムだ。これがないとすぐ死んでしまうぞ。
ハイパーミサイル マイキャラが向いている方向のブロック一列を簡単に破壊する。よ～く考えて使え。	**タイムストッパー** 全ての敵の動きを一定時間ストップできるよ。地下面の時に使うと楽にアイテムがとれるぞ。	**キャンドル** ブラックエリア内で一定時間マイキャラの周辺を照らすよ。距離がある時は何本も用意が必要。	**スーパーチャージャー** マイキャラの移動速度を一定時間速くすることができる。地下面に入ったら使おう。	**メガトン爆弾** 一画面中のブロックと全ての敵を一気に破壊できる一番強力な武器。これで向かう所敵なし。

特種アイテム利用法

ここに紹介する10種類の特殊アイテムはマイキャラ〝ナイト〟が困った時にさり気なく助けてくれるぞ。君も先へ進むだけじゃなくアイテムを貯金しておこう!!

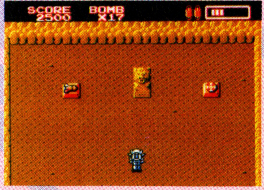
アワードメダル ステージクリア後に出るアイテムショップで買い物をするには、このメダルが必要	**パワーボール** マイキャラがもつ武器の射程距離がアップするョ! これで敵をラクラク退治できるぞ。	**シールド** これを取った時点で、マイキャラの周囲にバリアができて一定時間無敵になれるぞ。	**秘宝** これを取らなければ、ループフィールドから抜けられないぞ!! 必ず手に入れよう。	**階段(DOWN)** 地下面への入口。地下面には、たくさんのアイテムが落ちている。ここで揃えちゃおう。
スーパーボム 障害物は、ほとんど爆弾で破壊するから1個増えるだけでも非常にありがたいね。	**タイムエキスパンド** これを取った時点でマイキャラのエネルギーが一定量補給されるから、うれしいね。	**ハチ助** 御存じ、ハドソンマークのハチ助。取ってみないと何のアイテムかわからない。	**錠かぎ** これがないと各エリアから脱出できないから要注意。エリアの出口付近に隠されてるぞ。	**階段(UP)** 地上面への出口。地下は真っ暗だから、キャンドルやランプがないと脱出もできなくなるぞ。

自爆しないためのマップ講座



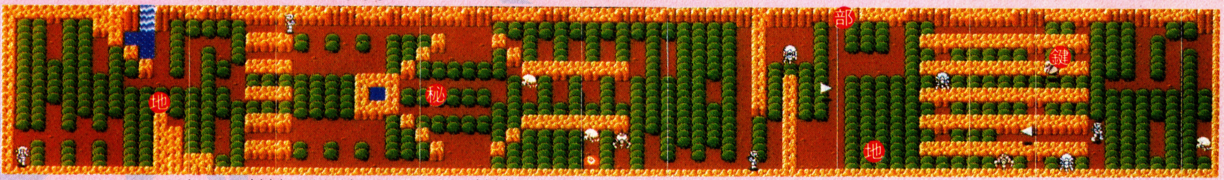
PERIOD 1 強敵タンクと遭遇!!

この面は、地形的には難しい所はないぞ。ただ、たくさんいる敵の中で一番手強いタンクがウヨウヨいるから気をつけよう!! スタートと同時にやられてしまうなんてことは避けたいよね。そのためには、まずタンクを倒す時に爆弾を使わずにフラッシュを使おう!! もしフラッシュがない時は、相手が連射できないのをうまく利用して正面からクロスフィアを20発ぐらい続けざまに撃てば簡単に倒せるぞ! ただフラッシュもエネルギーもない時は「逃げるが勝ち!!」の精神で先へ進もう!



この隠し部屋の石像を壊す順序は左右から。左はハイパーミサイル、右はメガトン爆弾。

1



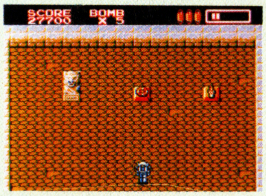
ここでは、ループを防ぐため王冠を必ず取ろう。そして王冠を取ったら左に見える湖の壁を5回爆破し中へ。するとほとんどのアイテムが倍になるぞ。

極秘コマンドを探せ!

ここでひとつ気になる情報を。まだ編集部でも未確認なんだけど、どうやらボンキンのプログラマーは、お遊びが大好きらしい。なんと、アイテム使いほうだいという、とんでもないコマンドを、極秘にプログラムしていたらしい。アイテム数と、✚ボタンの方向がある条件のときに、ⒶボタンあるいはⒷボタンを押すと、すべてのアイテムが使いほうだいになる。あまりにも、あやふやな情報でワルイけど、ひとつ君もコマンド探しにチャレンジしてくれ!

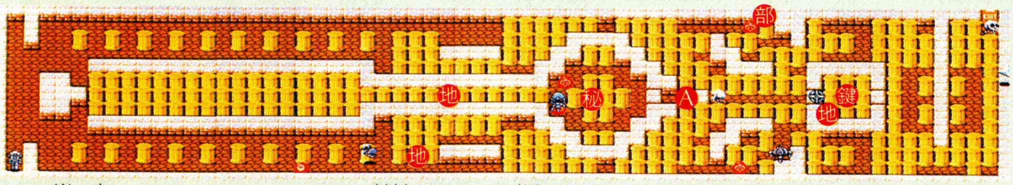
PERIOD 3 デカキャラ登場!!

3－1の入口付近では爆弾を仕掛けて移動するとき、タンクのミサイルに注意しよう。またⒶ地点は爆弾を仕掛ける時よく考えてやらないと自爆しやすいぞ。3－2は水中の移動を素早くしないと溺れてしまうよ!!



最初に左を爆破すると何もでないから要注意。右からキャンドル、ウォータープルーフが…。

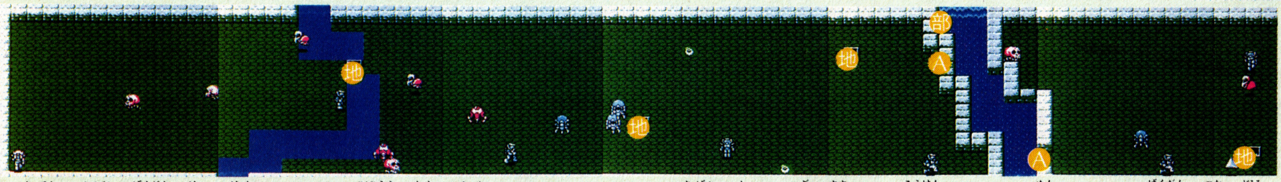
3－1



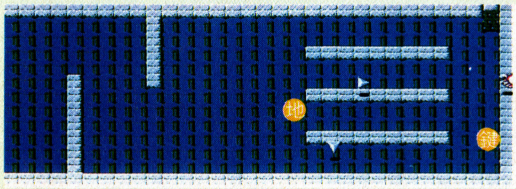
ここで必ず取らなければならないアイテムは王冠だ!! あと確認してほしいのはカギの位置だ。君はもうチェックした?

隠し部屋の石像の下は左からフラッシュ、キャンドル、爆弾がある。順番は考えなくてOK。

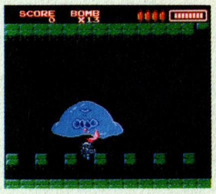
3－2



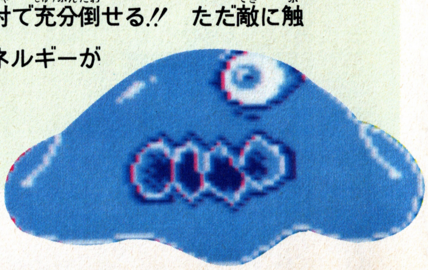
Ⓐ地点の矢印は爆弾2発で破壊できるぞ。左上に隠し部屋があるからアイテムを素早く取って次へ進もう。後半のブロック面はメガトン爆弾の使い所!!



3－3



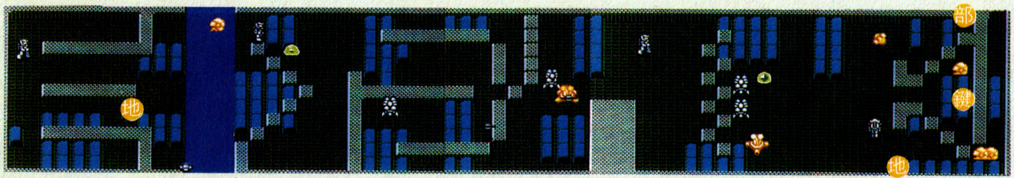
クラゲが巨大化したような合体アメーバーは連射で充分倒せる!! ただ敵に触れるとエネルギーが減るよ。

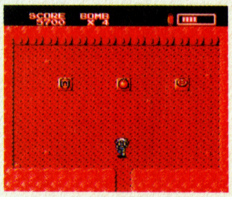


PERIOD 2 さあブラックエリアでアイテムUPだ!!

君はもう自爆しないためのボンバー講座を完璧に理解できたかな？　弾きだされるタイミングを体で覚えたら、もう君も一人前だ!!　それでは次にマップを使って更に詳しく説明していこう。マップ上にある危険箇所をはじめ、重要アイテムの場所を載せたから、必ずチェックしてほしい。あと地下面や隠し部屋もゲーム進行上重要だ。前半4ピリオドはこれで完全攻略だぜ!!

2—1

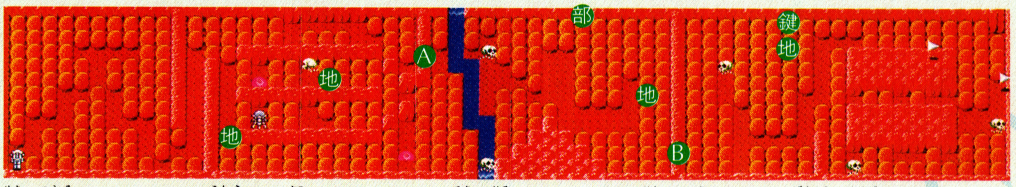




ここは、どこから爆破してもだいじょうぶ!!

マップ面に示したⒶ地点は爆弾2発で、Ⓑ地点は3発で破壊できる。安全かつ能率よく進むことを常に考えてみよう!!

2—2

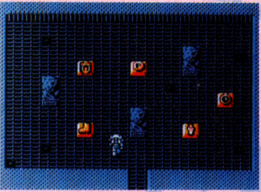


残っている石像は、爆破してはいけない

狭い通路は、あせらず、根気よく少しずつセットして道を広げてゆこう!!　一マス間をおけば爆風の心配はないぞ!

2—1の地下面には、強敵タンクがなぜか1ぴきもいないんだ。こんな幸運を逃す手はないぞ。ハイパーシューズとキャンドルを使って、どんどんアイテムを増しておこう!!　2—2は一面真っ暗なので、キャンドルでは、とてもクリアは難しいぞ。そこで、ここに来る前に必ずランプを用意しておこう!!　地形もドンドン難しくなるぞ!

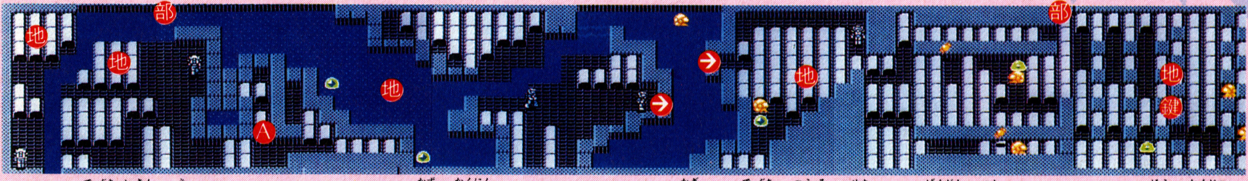
PERIOD 4 水中面に備えろ!!



アイテムはごらんのとおり　それ以外はハズレなので破壊しないように注意しよう

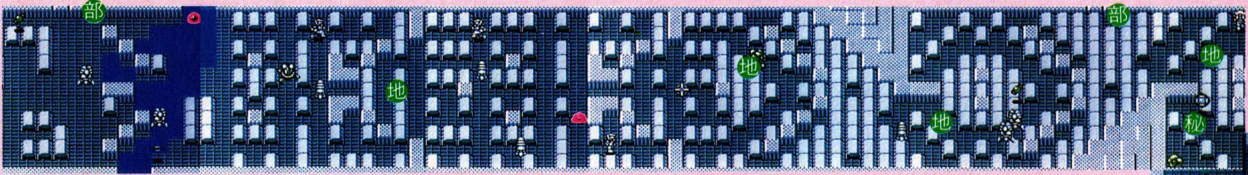
4—1のⒶ地点を4回爆破して素早く中へ入ると自分の持っているアイテムが倍に!!　このラッキーゾーンを活用しない手はないぞ。4—2は地形が複雑なうえ再びタンクがウヨウヨいるので、フラッシュを上手に活用しよう。

4—1



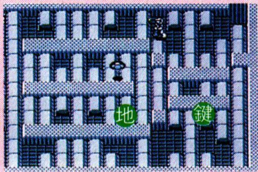
4—1の出口付近に来たら、ハイパーミサイルの数を確認しておこう。4—1に限らず出口は通路が狭いため爆弾を使うよりミサイルの方が確実!!

4—2

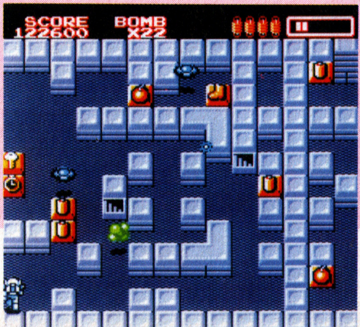


←ループ→

メガトン爆弾とランプ、それ以外の位置にある像には、何もアイテムがないから覚えておこう



4—3

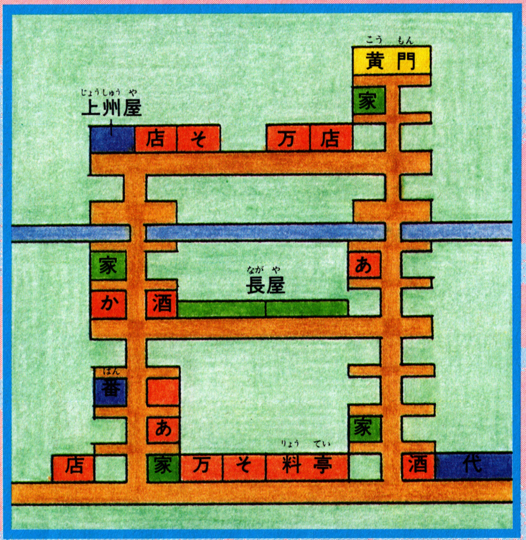


4—3は、ナントこの一画面だけ。短かい面なのに、たくさんのアイテムが隠されているからお得だよ!!

天下の御意見番

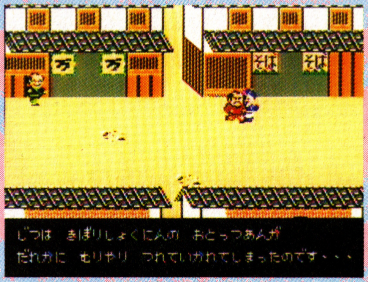
CASSETTE	
	8月11日
	￥5300
	サン電子

水戸黄門



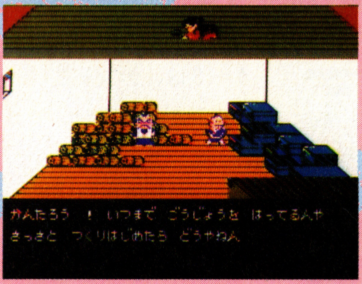
箱根｜最初の町は箱根。何があったんだろうか!?

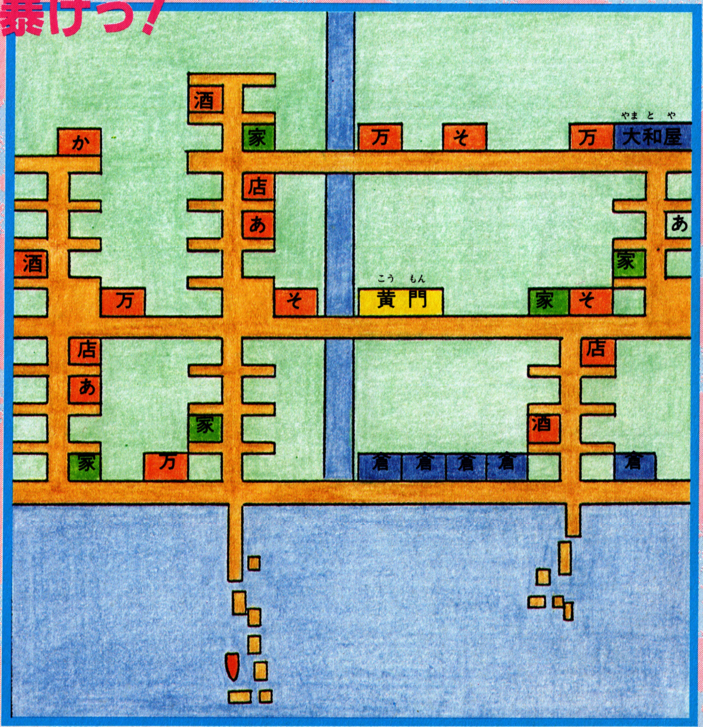
助さん格さんたちを連れだって世直しの旅に出た御隠居。箱根の町で事件が起きたという情報をもとに、一路箱根へと向かった。どうやら、悪代官と悪徳商人が結託して関所やぶりをさせているらしい。おさよさんの情報をもとに捜査開始だ。最後には、外人風の男が切札になるぞ。



大阪｜浪速商人の悪だくみを暴けっ!

ところ変わって次は大坂。松が並んだきれいな町並だ。ここでは、悪徳商人がナント鉄砲の密売をしているという。ぶっそうな世の中になったものだ。で、ポイントとしては、花火職人の勧太郎を見つけ出すこと。そして倉の鍵。倉の鍵さえあれば、勧太郎を助け出すことができる。港にも注目しよう、きっと怪しい船が停泊しているはずだ。極めつけは、密売の完璧な証拠として注文の手紙を入手することだ。太った男が怪しいぞ!

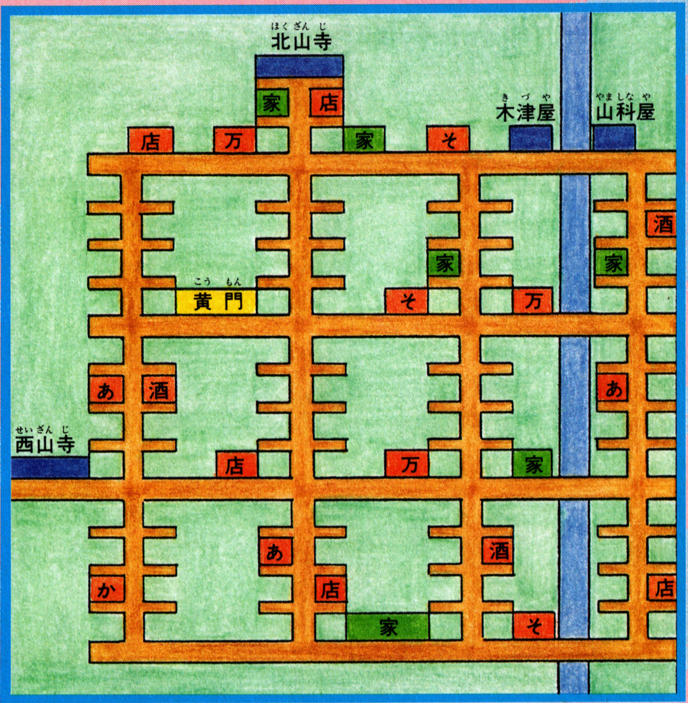


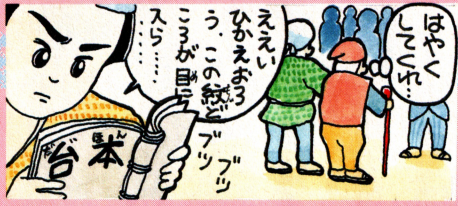


 店ーお店、そーそば屋、万ーよろず屋、家ー民家、かーかわら版、酒ー酒屋、あーあたり屋、倉ー倉庫、代ー代官、奉ー奉行所、ほーほこら
※このMAPは、ゲーム中入れない建物は記載してありません。

京都｜美しき町、京都にも悪の手が！

伝統の美を誇る京都。しかし、その実態は寺の坊主が攻撃してくるとんでもないとこだったりして。さて今度は誘拐事件との事。呉服問屋の山科屋が、木津屋の若だんなを誘拐犯人に仕立てあげて、木津屋をつぶそうとしてるらしい。これに坊主が一枚かんでるのだ。ポイントは、北山寺の悪坊主から悪だくみを聞き出して、悪党の竜二を見つけることだ。ゴロツキの女ってのも見逃さないで。山科屋の計画は最後のキメ手となるからね！

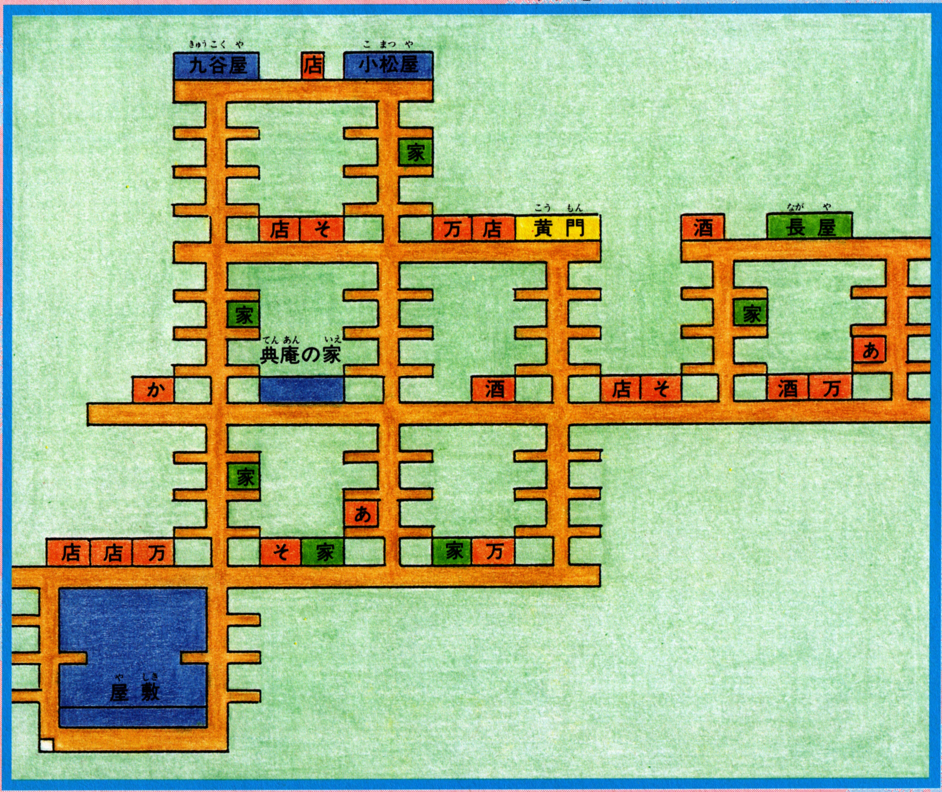




金沢｜金沢は今インフレの危機なのだ

金沢へとやって来た御一行。ここの町の人たちは皆口々に、「何もかも高くなって困る」って言っている。それはどうやら、米問屋の小松屋が金沢中の米をひとりじめしようと企んでるらしいんだ。ナンとかしてあげなきゃ。

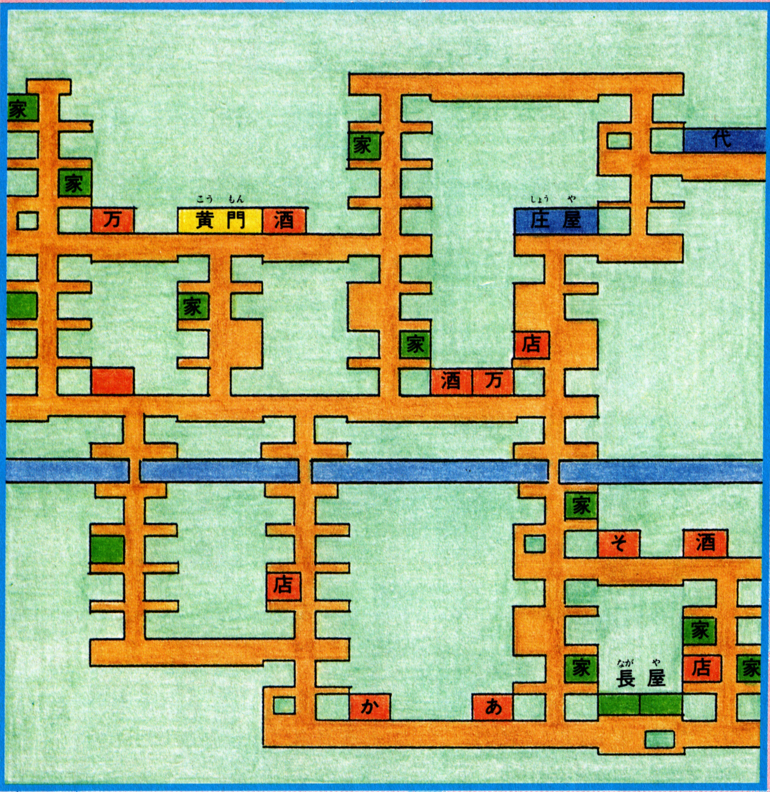
どうもこれは、医者の典庵と富山の薬売りがからんでいるらしいぞ。典庵の家を中心に捜査を広げていこう。最終的に切り札となるのは、毒薬の包みを入手することだからね。



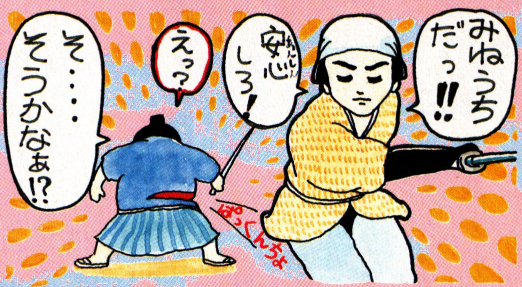
残り時間が少なくなったら、一度死んでからコンティニューするのも手だぞ！

盛岡まで順序よくクリアして、いざ水戸へ…というときには、必ず日記を読め！

弘前｜のどかな風景とはうらはらに殺人事件とはいかに!?

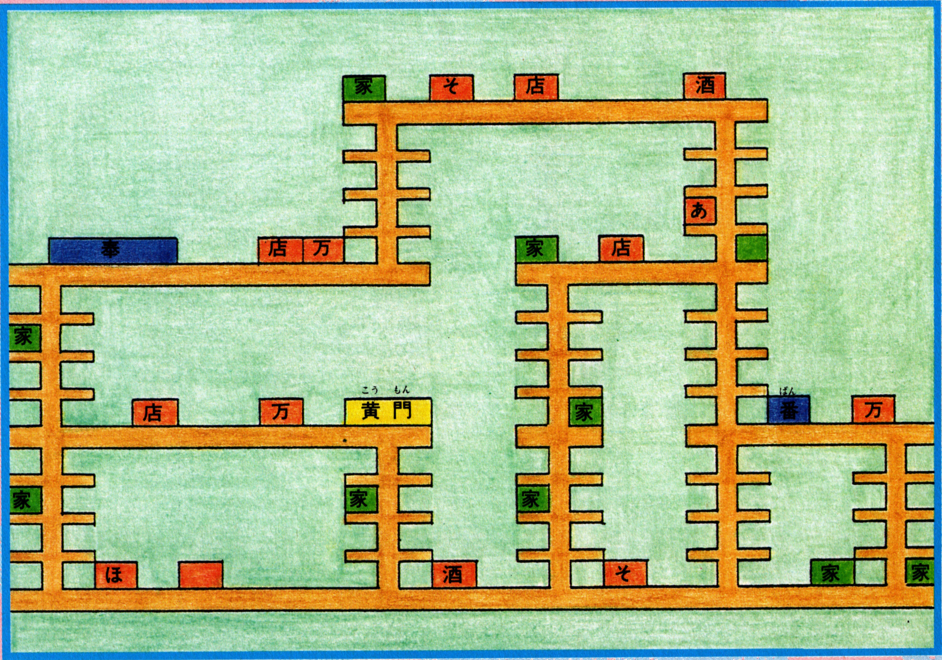


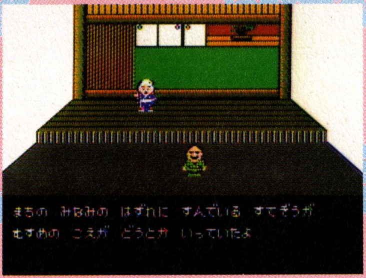
一面に田んぼが広がる、穏やかそうなこの地に起こったのは、凶悪な殺人事件だった。噂では、悪代官が藩のものになっている林を勝手に切って、悪どく金もうけをしてるらしいぞ。これは何かありそうだ。この村を取り仕切っている庄屋がなんとも怪しい。立場の弱い善良な木こりたちを利用して、とんでもないことを企んでいるかもしれないぞ。



盛岡｜大変だっ！かおりさんが何者かにさらわれた!?

今度は同心が悪事をはたらいているらしい。かおりさんがさらわれたのも、良い同心の妹に姿が似ていたからのようだ。まずは、かおりさんを救出して、悪同心の手がかりをつかもう。番所や岡っ引きも、何か重大な手がかりを知っているはずだ。そして最後のツメは、奉行所を調べてみることだ。



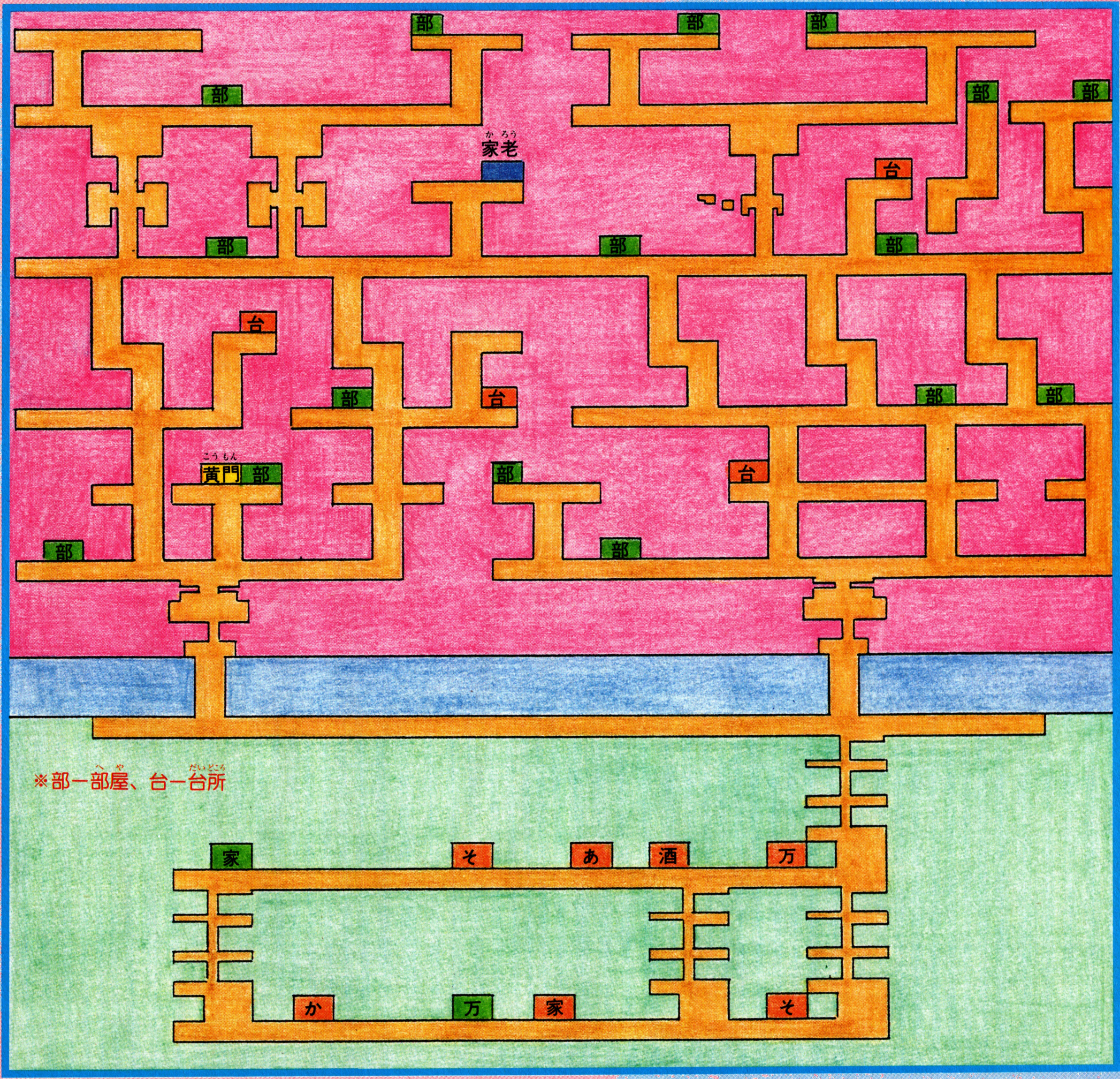


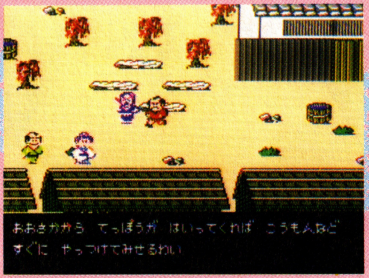
水戸 | 御隠居の地元水戸では、留守中に何があったのか

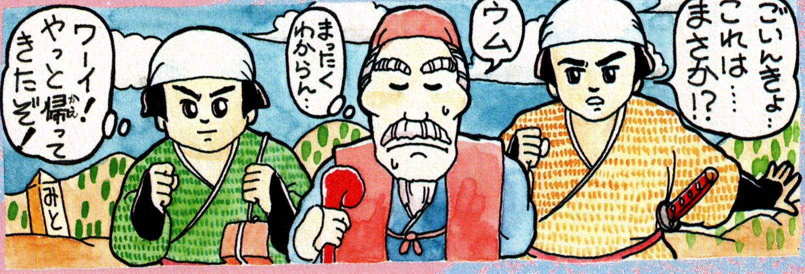
諸国を巡り、世直しの旅から帰ってきた御隠居様御一行。さて、留守の間は果たして何事もなかったのだろうか。町の人々は、どうもおかしなことを言っているのだが…、その真相は！

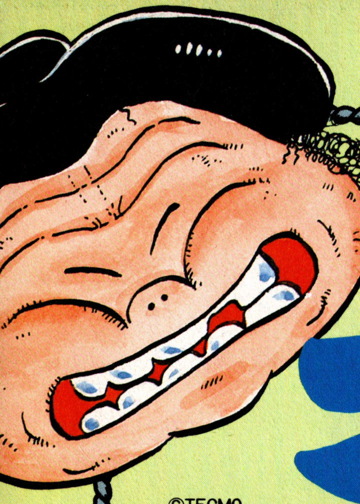
思いおこせば、今までの悪人どもは、みんな口を揃えて誰かに言いくるめられたと言っている。これはすなわち、黒幕が存在するということじゃなかろうか。そして、この地水戸で捜査を進めていくと、意外な犯人像が浮かび上がってくるのだ。もしや黒幕は…!?

オオッ、意外な犯人像が浮かびあがってきたぞ！







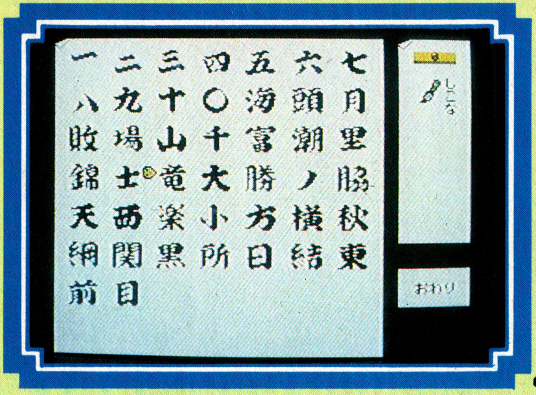


興奮の触れ太鼓のつっぱり音が聞こえる 大相撲

テクモ　カセット　9月中旬発売　¥4,900

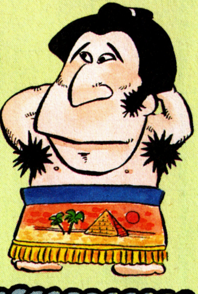
©TECMO

心・技・体・3拍子そろった充実の新作速報



まず、君の四股名（しこな）を決めよう

ポンポン・ポン・ポポンポン・ポン……と触れ太鼓が鳴っていよいよ大相撲の始まりなのだ。なんつったって日本の国技大相撲なんだから、力士にはかっくいい四股名をつけてより雰囲気を高めようぜ。四股名は4文字まででヒラ坊の計算によるとぬわんと383万通りもの組み合わせが可能ということだから自分だけの四股名を考えよう。ボクの四股名は〇勝ノ負(過去のことを失礼！)だ。



脇の黒

つっぱり大相撲九月場所番付

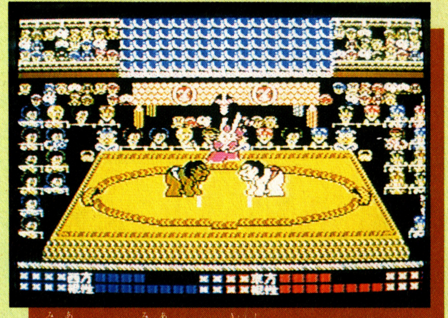
得意技	まわし色	肌色	【東】四股名			【西】四股名	肌色	まわし色	得意技
上手投げ	水色	赤銅色	百代富士	横綱	横綱	大腹黒	ピンク	黒	投げより
上手投げ	青	黄色	黒天竜	大関	大関	満潮	褐色	青	突っぱり押し
突っぱり押し	紫	褐色	小目錦	関脇	関脇	五月竜	赤銅色	緑	つり
つり	黄	青白い色	手雲山	小結	小結	日満児	青白い	水色	投げ
	緑	ピンク	八九三海	前1	前1	富士潮	褐色	紫	
	青	褐色	千千黒山	前2	前2	小黒里	ピンク	緑	
	緑	黄色	満腹富士	前3	前3	大月山	褐色	白	
	水色	褐色	雲黒竜	前4	前4	五九楽山	なまっ白い	紫	
	緑	青白い	天満山	前5	前5	天腹竜	赤銅色	青	
	黄	ピンク	楽楽竜	前6	前6	山手山	黄色い	水色	
	白	褐色	脇黒山	前7	前7	大満の海	ピンク	黒	
	緑	なま白い	天の里	前8	前8	四十方	褐色	黄	
	水色	黄色	手方海	前9	前9	三腹山	なまっ白い	緑	
	黄	ピンク	三十錦	前10	前10	大頭	赤銅色	白	
	紫	青白い	満竜山	前11	前11	大黒山	褐色	紫	
	黒	褐色	関錦	前12	前12	雲海	青白い	青	
	白	黄色い	百の里	前13	前13	三錦	褐色	黒	

めざせ横綱。出世街道をひた走れ。

横綱への道は、果てしなく遠い。だのになぜ、なんだってキミは行くのかまわしが落ちるかもしれないのに♪

というほどに横綱までの道は険しい。上位に行くには勝ち越さなきゃだめだけれど、せこく8勝では2枚アップがいいとこ。やっと手に入れた小結の地位も上位との対戦で負け越すこと必定。しかも次の関脇がまた難題。きっと小綿の苦しみを味わえるはずだ。こんな大変な位置で3場所通算33勝以上しないと大関にはなれないのだ。でも、大関になればタニマチと呼ばれるおじさんたちのファンクラブができたり、歌手と結婚するチャンスだってある。と、これは現実の話でゲームにはないけどネ。ただ、大関になれると2場所連続で負け越しにならない限り下へは落ちないし、落ちても10勝すればまた大関にカムバックできるんだ。そして2場所連続優勝で念願の横綱なのだ。

こんな儀式もぬかりなく入っているのだ

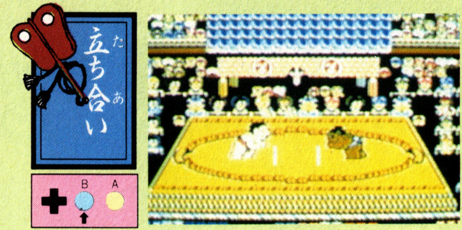


見合って、見合って。行司がウサギだよ

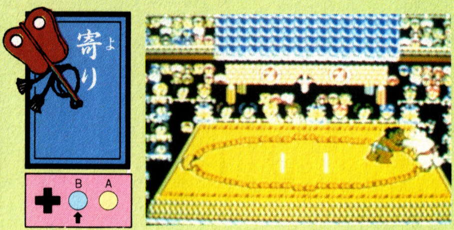
私なら、この四股名　**海月竜**　海月って夏の季語なんだぜ。風流な怪物です。㊊　**天海錦**　天の河ならぬ天の海を泳ぐ錦鯉のイメージね。(マッキー)　**勝勝山**　御存知カチカチ山。正々堂々戦おうぜっ。(ごいんきょ)　**大楽天**　なるようになる。明日は明日がモットーです。(自駄松)　**大敗山**　いつもがん

基本技を修得して得意技を持とう！

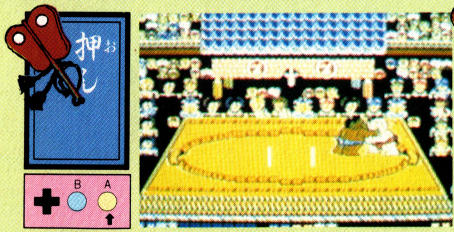
小錦のつっぱり、北勝海の押し、千代の富士の切れ味鋭い投げと上位にいる力士は、それぞれ得意技を持っているものだ。これだけの技を全部修得するのはなかなか大変。だから、まず自分の得意とする技を完全にマスターするんだ。その型になったら負けないという技を。3つくらい修得して上位をねらおう。相手を土俵にのめりこませるほどの破壊力ある技だってできるようになるから、いっしょうけんめい稽古に励もうぜ。



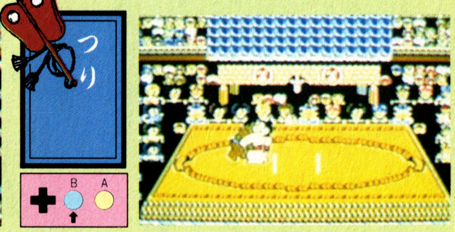
技 相撲でもっとも大切なのが立ち合いだ。立ち合いが悪いと相撲の組み立てができなくなる。立ち合いは普通の立ち合いがBボタン、ダッシュ立ち合いいわゆるぶちかましはAボタンだ。



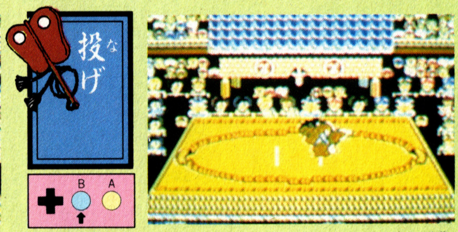
技 相手力士と組んだ状態で、✚で寄りたい方向を押しながら、Bボタンを押すと寄りになるんだ。土俵際でこの技を使えば、荒瀬のがぶり寄りじゃ。これは地味だけど確実な技だ。



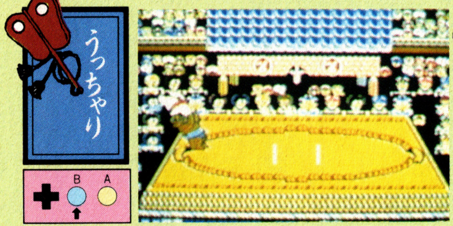
技 相手力士と組んだ状態で、押したい方向に✚を押しながらAボタンをプッシュプッシュで押しになる。相手を土俵際を追い込むときに使いたい技だね。



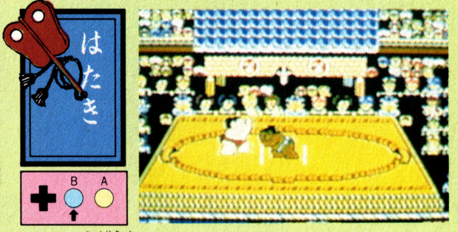
技 ✚を上にしてBボタンを押すと相手をつりあげることができる。お互いつりあいのときはえらく力が入るもんだ。ただ、力入れすぎるととんでもない珍場面が登場することも…。



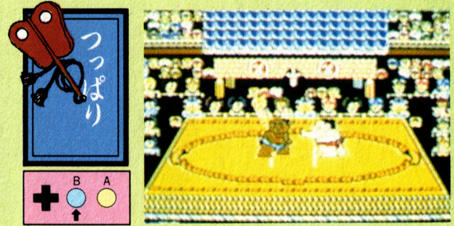
技 上手、下手関係なく✚とBボタンで投げ技が決まる。タイミングよく決まると相手は空中高く舞い上がるというすずげえ投げ技が見られることもあるぞ。



技 土俵際に追い込まれた相手がタイミングよくつり技を出すとうっちゃりが決まる。これもタイミングがいいと、プロレスのブレンバスターが炸裂するのだ。



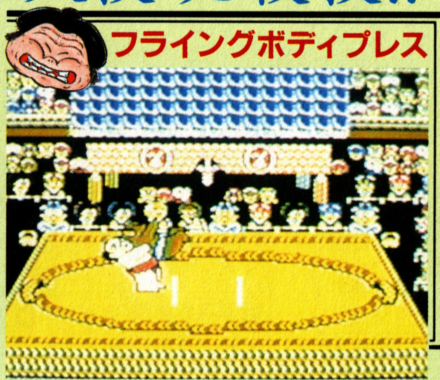
技 両力士がはなれているとき、つっこんできた相手にたいし✚の下を押してBボタンではたきが決まる。これも完璧に決まると相手は土俵にめりこんでしまうほどの威力を発揮する。



技 離れた状態で✚が下以外のときBボタンを押すとつっぱりになるんだ。このつっぱり小錦クラスになると一撃必殺技になることもある。うまく入ると相手は吹っ飛んでしまうのだ。

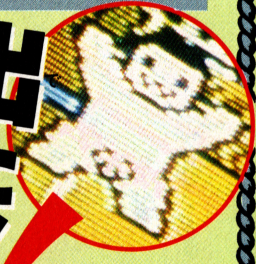
ゲームならではの大技・必殺技!!

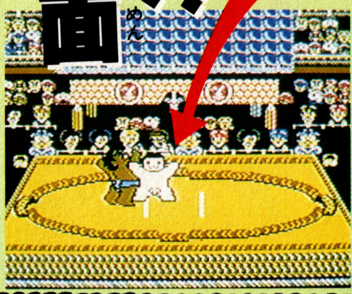
フロントスープレックスの体勢からのジャーマンスープレックスホールドというとんでもない大技だ。✚の　を押して　ボタンだ。



ミルマスカラスばりのフライングボディプレスだ。これは離れたときにダッシュしながら○ボタンで決まる大技なのだ。

出た!! 珍場面





お互いにつり合いをしているとときどき、まわしが外れてご覧のようなチン場面が登場するのだ。

イラスト／すのうちさとる

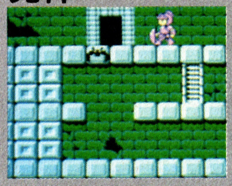
ばるんやが必ず負けてしまうんや。(関西のタブチ) **黒海** ソ連出身の大型嫌われ者力士風にしようっと。(ヒラ坊) **大黒目** 少女マンガみたいな大きな眼に憧れって感じ。(エリ) **脇ノ黒** 黒木香みたいで、イイでしょ。ジョリーン。(グッキー佐野) **八竜九海** ハルクかい!?…としゃれてみただけです。(ハルク)

魔城伝説II 大魔司教ガリウス™

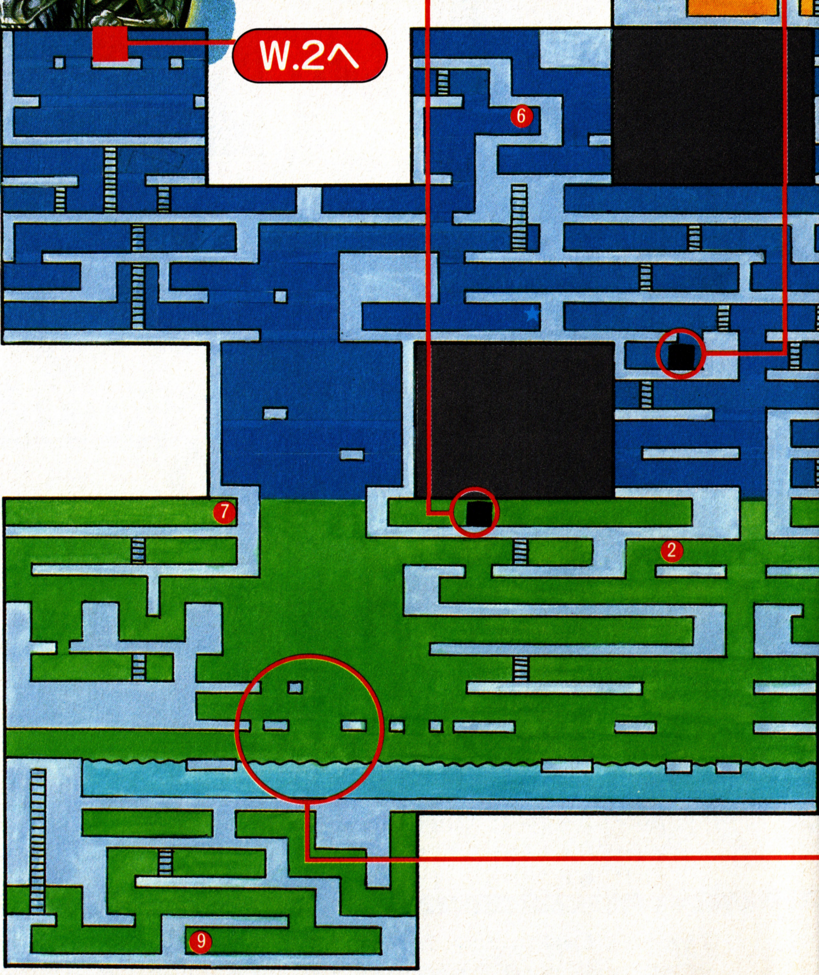
CASSETTE	コナミ
	8月11日発売
	4,900円

遠い昔、正義の騎士ポポロンは、グリーク王国の姫アフロディテ救出に成功した。しかしその留守のすきに、大魔司教ガリウスは2人の間の子を奪い、城にたてこもっていたのだ。2人の新たな戦いが始まる。

死神



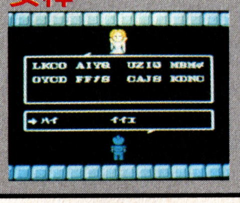
◀プレイヤーのどちらかがやられた時に生き返らせてくれる



マップ番号	ここででるアイテム	
1	マップ	マップ画面に、そのワールドの全体図とプレイヤーの位置を表示する
2	エンゼルリング	各ワールドから城内の祠へ、城内では女神の祠へワープすることができる
3	グレートキー	この城内からワールド1へ導いてもらう時に必要。各ワールドにもある
4	アロー	矢を射つために必要なアイテムだ。このアローは祠で売ってくれる
5	デビルウィング	今までに行ったワールドの祠へワープできる。城内との往復に便利だ
6	セラミックアロー	アローと同じだけど、敵を貫通して飛ぶ強力な武器。宝箱の中にあるぞ
7	ブーツ	ワールド2で、地面から湧きあがってくる蒸気からのダメージをなくす
8	ランプ	ワールドボスの位置を、マップ画面上に灰色の点滅で表示してくれる
9	ソルト	ワールド5で、ガリウスのいる神殿に入る時、絶対に必要なアイテムだ
10	サーベル	画面の一番上から落ちてくる岩石にあたっても、体力が減少しなくなる
11	ボトル	プレイヤーの経験値の増え方が2倍になる。体力回復がやりやすくなる

これが基本面のキャッスルだ

女神

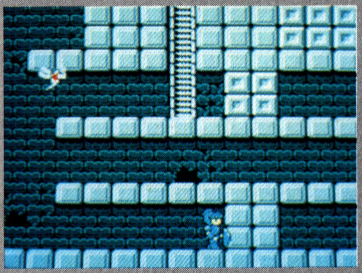


◀ここでは、コンティニュー用のパスワードを教えてくれる

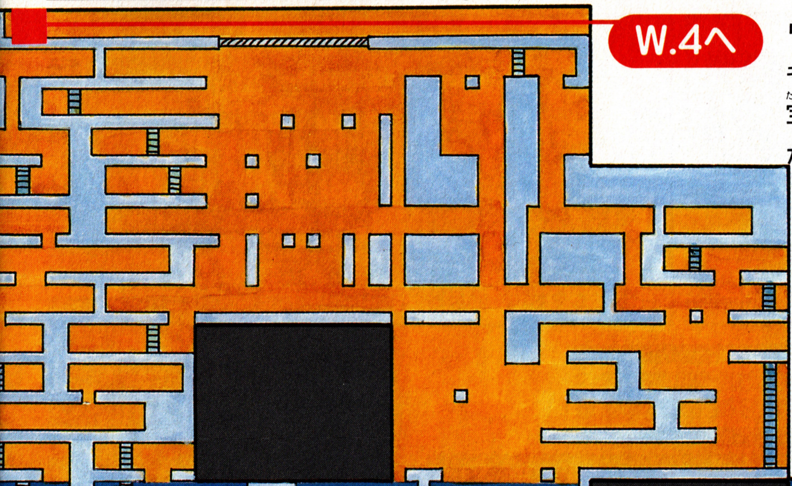
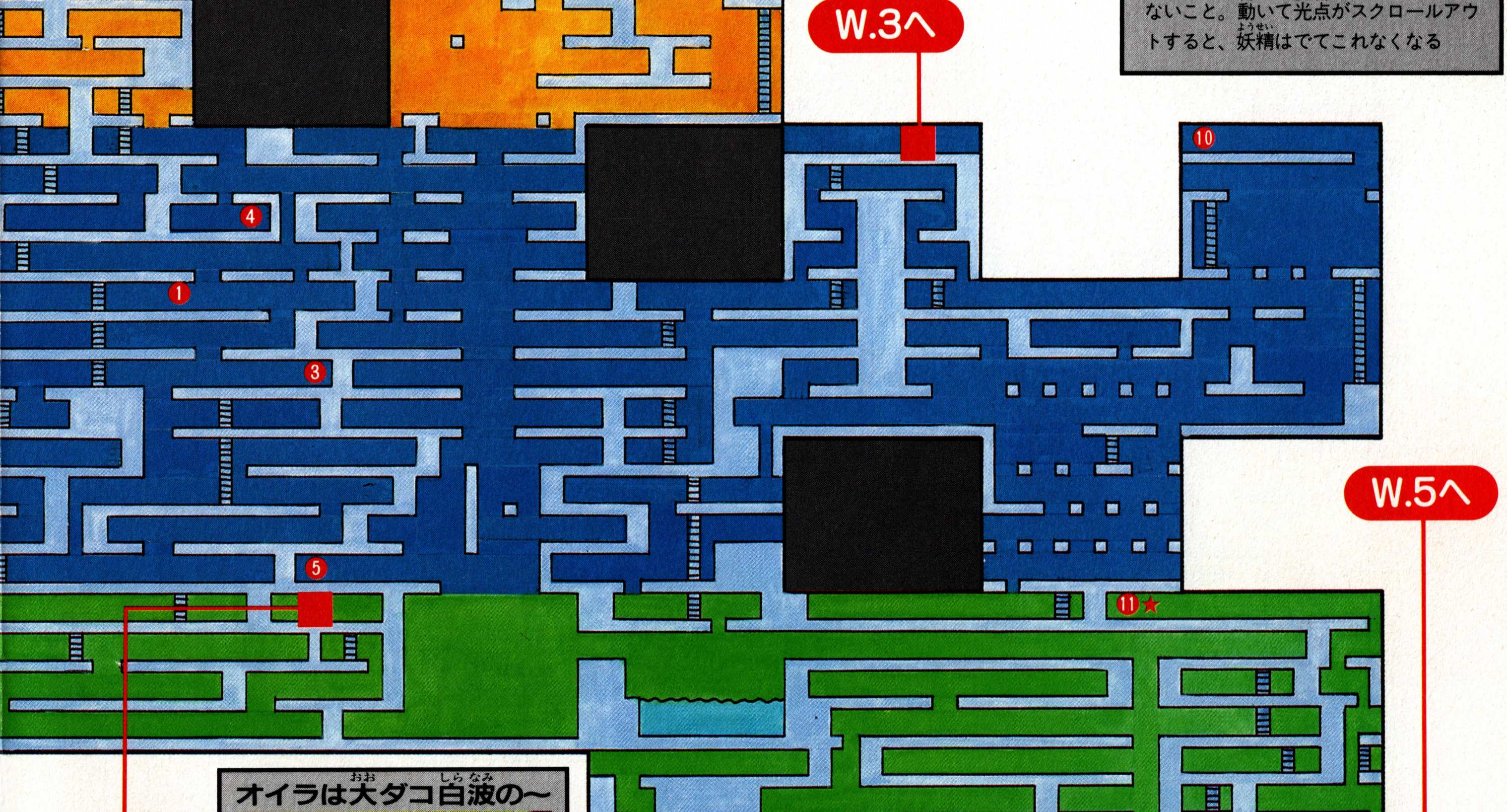
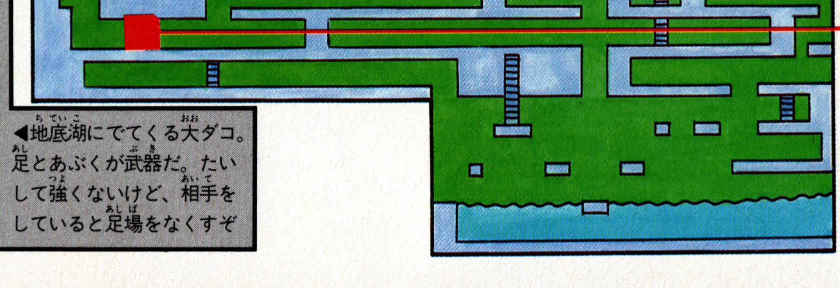
前回でお見せできなかったキャッスルのマップを今回はド〜ンと公開しちゃうぞ！ 各ワールドへの入り口は全てこのキャッスルにあるのだ。それを探すのはキミ！ って言いたい所だけど親切な必勝本は出しおしみせずのせてるぜい!! ところがだっ、途中、どうしても進めなくなる所が何箇所か出てくる。これを打ち破るには各ステージに散らばっているアイテムを取らなければならないというワケ。キャッスルでのアイテムは全て宝箱の中に入っている。見つけたら必ず取ろう。ありがた〜い妖精エルフィンライトがいるのも、ここキャッスルだけ。出会ったら仲良くしとこうぜ。ほんじゃレッツ・ゴー!!

ありがたきや!! エルフィンライト

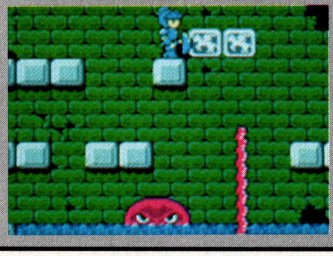
地図上の星印の所へ行くと、赤と白の光が湧きあがり、妖精のエルフィンライトが現れる。この妖精を助けるとライフが満たんになるんだ。このゲームでは数少ないライフ回復のチャンスだぜ。



▲エルフィンライトが現れるまでは動かないこと。動いて光点がスクロールアウトすると、妖精はでてこれなくなる

オイラは大ダコ白波の〜



◀地底湖にでてくる大ダコ。足とあぶくが武器だ。たいして強くないけど、相手をしていると足場をなくすぞ

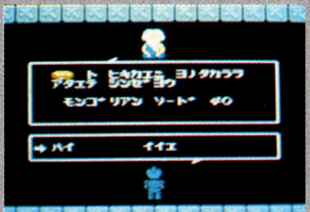
キャッスル完全攻略の為の㊙テクニック

キャッスル全てを攻略するには、他のワールドへの回り道が必要だ。そこで、ここではその道すじとテクを伝授しよう。

ワールド1で必要なことは

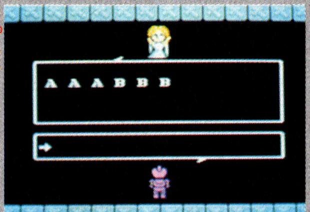
前半のワールドは、障害になるブロックを壊すアイテムを集めるのが目標だ。このワールド1ではモンゴリアンソードが手に入る。スタート地点から少し上へまわり、あとは下へ降りるだけで祠の中で売っているぞ。これをとったら、地図上を右まわりにまわって宝箱の中のアイテムをとりまくろう。そして最後にボスの〝ボニードラゴン〟と対決だ。こいつを倒さないと、ワールド2への鍵が手に入らないもんね。

モンゴリアンソード



▲横方向の障害ブロックを、ポポロンならひと突きで崩すことができる

呪文

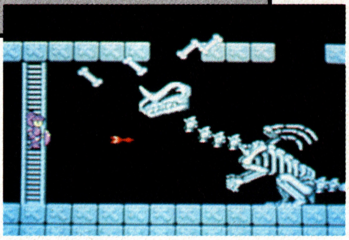


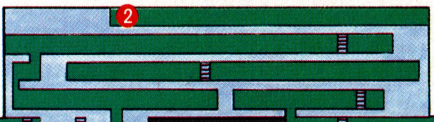
▲ソードを売っている祠からすぐ下に見える。この呪文でボスが出現だ

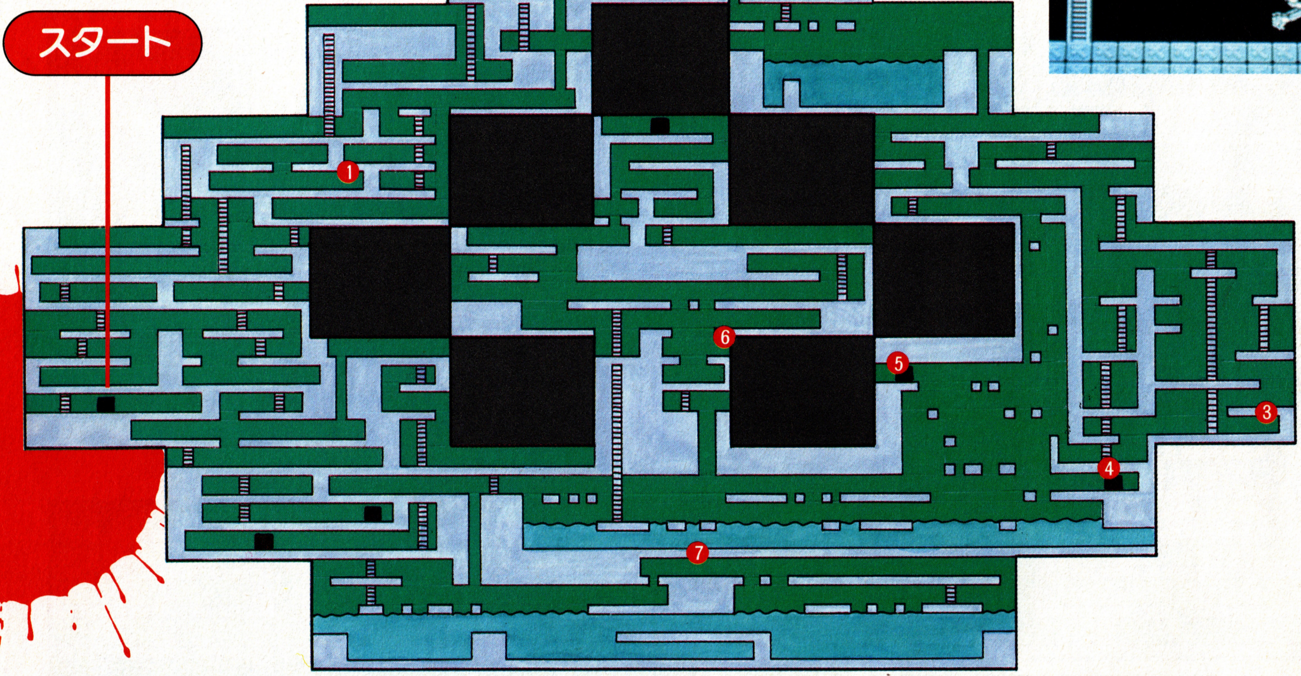
ボス

ワールド1のボス〝ボニードラゴン〟

こいつの骨バラマキ攻撃は、はしごに昇ればよけやすい。ここからアローで頭を狙い撃てば楽に倒せるっていうわけだ。





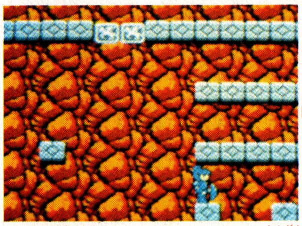


マップ番号	この面ででるアイテム	
1	マップ	ワールド1のマップ。でも、これを取る前にモンゴリアンソードの方にまわっておこう
2	聖水	ボスモンスターに与えるダメージが2倍になる。このアイテムはこのワールドでのみ有効
3	マント	聖水同様、このワールドでのみ有効なアクシアアイテム。ボスとの対決の時ダメージ半減
4	ネックレス	ポポロンが男子禁制のワールド2に入れる。これはアフロディテで買うと180Gですむぞ
5	アストロシールド	正面からの弾ならはね返すことができるようになる。とりにくい所にあるけど絶対ほしい
6	マジカルロッド	これもアクシアアイテム。ボスとの対決の時に矢が減らなくなる。節約用のアイテムだね
7	マジカルウェア	ワールド4に行った時、左右操作が逆になる呪いの影響をうけずにすませることができる

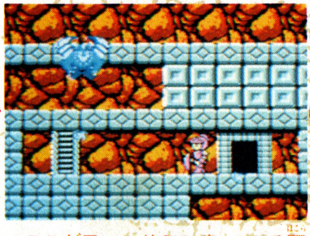
ワールド2で必要なことは

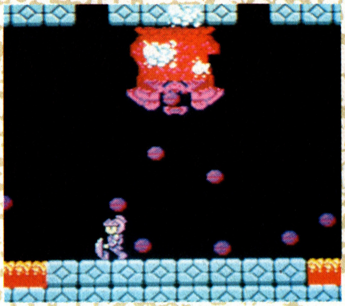
前半の山場がこのワールド2だ。敵キャラはグレードアップしてるし、何より地形の難しさはなみじゃないぞ。今までがだいたい一本道だけに、あちこちうろつきまわらなくっちゃならないめんどうくささにはうんざりってとこだ。それに、地下深い所はマグマがたぎっている。足場を失くしたら、即ワープでもしないと、一瞬で焼死だ。また、地下から湧き上がる蒸気のようなベイパーは、ブーツを持っておかないとはねとばされてしまう。とはいえ、その苦労のぶん、アイテムもおいしい。風船爆弾は頭上の敵にも障害ブロックにも有効で、キャッスルでも必要なアイテムだ。つまりここでは、めげずにマッピングする根気が大切なんだ。

風船爆弾はこうしてとる


▲風船爆弾を買いに行くには、様々な遠まわりとタイミングが必要だ。ここはエレベーターから飛び移る

▲やっとたどりついた風船爆弾屋さん。でも、この武器はお金で買うんだ。ちゃんと用意はしてあるかい？

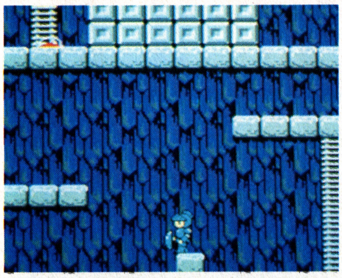

▲ここがワールド2のボスのいる祠だ。うんようんよ飛んでいる青いザコキャラは無視して飛び込んじゃえ


▲ワールド2のボス"シーアネモネ"は、左右中央の3方向にワープするけど、風船を連射していれば楽勝だ

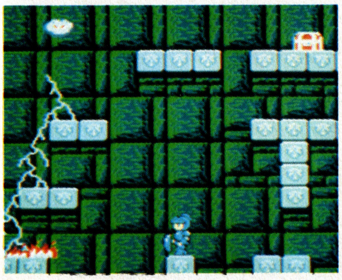
アイテムをとりこぼすな			
		キャンドル	そのワールドでのボスの位置をマップ画面に表示してくれる。ただしベイパーには注意
マント	スタート画面のすぐ左上に転がっているから、行きがけの駄賃にかすめとって逃げよう	ブレスレット	女子禁制のワールド3にアフロディテが入れるようになる。これは価格の変化はないぞ
マップ	マントのある所から右に少し行った所にある。このワールドではその重要さが全くちがうぞ	弓矢	ベイパーが怖くてキャンドルがとれないなら、ここで補充するしかないね。セコイ手かな？
呪文	これもスタート地点からけっこう行きやすい所にある。エレベーターをうまく使うといい	聖水	これをとりに行くにはマグマの中を行かなくてはならない。ブラックオニオンの方が先だ
マジカルロッド	この面でボスと対決する時は、風船爆弾のみでの攻撃になるから、これもより重要になる	ブラックオニオン	これさえあれば不思議な力で道がひらかれるといわれているが、はるかかなたにあるんだ

ワールド3以降では

ワールド3はワールド2に比べればまだ楽だけど、アフロディテの入れない女子禁制。ワールド4は呪いでカーソル操作が左右逆になっているし、ワールド5にいたってはスピードががた落ちになってしまう。とにかくちょくちょくキャッスルでお世話になるかも。

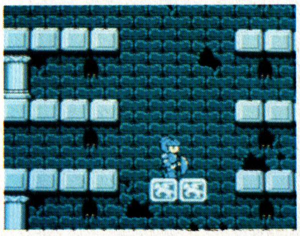

◀ワールド4は氷の迷宮だっ!! ここではパラソル、聖水、パペットなどのアイテムをとろう！

◀ワールド3の最重要アイテムマイン(地雷)だ。これで足の下の障害ブロックも潰せるぞ


◀ワールド5は遺跡の迷宮。ここにガリウスが潜んでいる！ 地底のマグマに要注意!!

そして再びキャッスルへ

ワールド3でマイン(地雷)をとったらついにキャッスルの最終攻略だ。ワールド4に行く前には全てのアイテムをそろえておきたい。そして、ワールド5に潜むガリウスに最終アタックだ


◀このエレベーターを降りていった先に、キャッスル最後のまだ見ぬ地が……

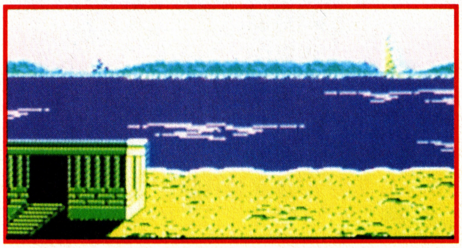
クレオパトラの魔宝 必勝Q&A

発売されて約2週間、キミはどこまで解けたかな。行き詰まっている人のためにスクウェアの人見さんを講師にクレオパトラの魔宝Q&Aを開催するのだ。

DISK
DOG
¥3300
発売中

Q レベルもかなりアップしたので砂の塔へ進みたいのですが、いったい砂の塔はどこにあるのですか？

A 砂の塔へ行くためにはセベクの像のところへ行かなきゃいけないのよ。まず、スフィンクスへ行って、隠し部屋で壺を調べるの。そうすると女神の神殿の存在が明らかになるはずよ。女神の神殿には3体の女神像があってアイテムを持っているから、かっぱらってしまうの。そして右の部屋の壁の文字を読むとカルーン湖への道が開けるわ。そのほとりにある聖堂の中にめざすセベクの像があるはず。このセベクの像の片目に女神像が持ってた、めのうの球をはめこんでやると…あっら不思議、地面がゆれて砂の塔が地中より出現するはず。これ感動ものよ。



今回の講師

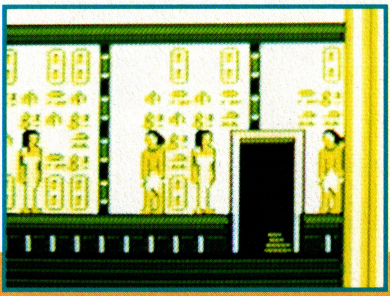
ヤッホ〜イ／ ひとみでーす。「クレオパトラの魔宝」で悩んでいる人、みんな集まれ〜。特別大サービスでお答えしちゃいまぁーす。

Q 礼拝堂で天秤に乗っている金の羽根はどうすれば取れるのですか？

A ここはスフィンクスの隠し部屋にある隠し部屋の中ネ。ここにある天秤には金の羽根が乗っているんだけれど、いきなり取ると扉が閉まって閉じ込められちゃうわけ。ハマった人いるでしょ。どうすればいいかというと金の羽根に変わる物を乗せればいいの。それはセベクの像の所で笛を吹くと手に入るわよ。

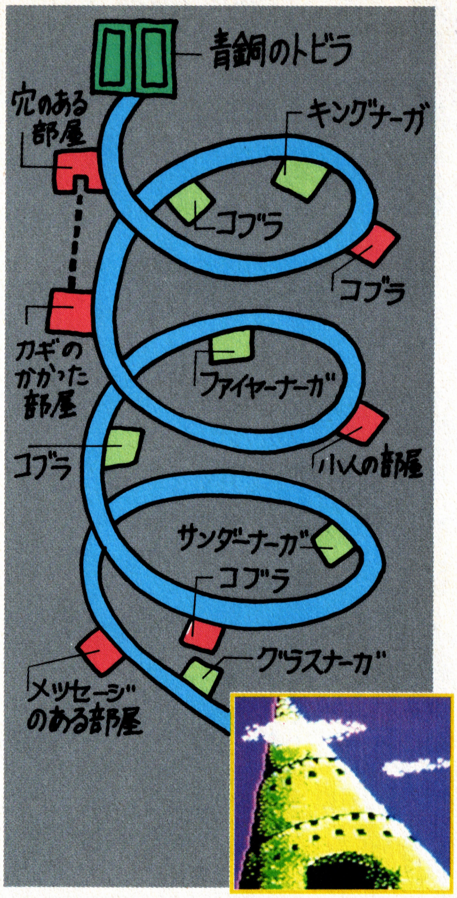
Q 砂の塔のナーガ族も倒したんですが、それから先が進展しません。どうすればいいのでしょう？

A 砂の塔を征服したら、いよいよ地下神殿へ行くことになるわ。地下神殿の入口は女神の神殿の女神像の右の部屋に隠されているの。この隠し部屋を出現させるには、さっきかっぱらった女神像の手に本当のアイテムを握らせてやればいいの。じゃあ、そのアイテムとはなにかといえばまず金の弓矢、これはセベク像が持っているの、それから金の羽根、これは天秤に乗っていたでしょ、そして虹の飾り、これは塔の最上階にあるはずよ。この3つのアイテムを砂の塔の部屋にあったメッセージに従ってそれぞれの女神像に持たせてあげると、めでたく隠し部屋が出現するのだ。でもいきなり入っても真っ暗だから、必ずランプを買ってから入ってね。



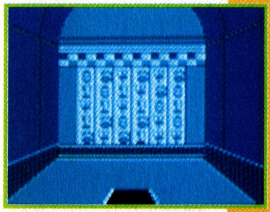
Q 砂の塔の中で敵と戦うとすぐにHPが減ってしまって、死んでしまいます。生きる術を教えてください。

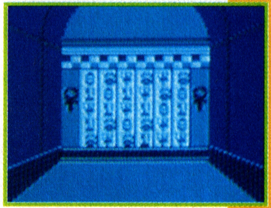
A 砂の塔の敵は街のときと違ってけたはずれにつおいから、レベルが低いと2、3回戦うと死んでしまうはず。そこで生きぬく方法なんだけれど、まず、右側の部屋は基本的にナーガ族の部屋だからうかつに入らないこと。トトとアヌビスは強いから出会ったら逃げる。それから、塔に入る前におみやげ屋でおまもりを買っておけば、塔の中から一瞬にして外へ出ることができるから絶対買っといてネ。塔の真ん中あたりの左側にある小人の部屋でもHP回復してくれるしレベルもアップしてくれるの、ただ250Gとちょっとお金がかかるけどネ。でも塔の中のモンスターってお金持ちだからすぐお金たまるはずよ。ここでうまく戦っていればレベルもぐんぐんアップしていくから、がんばって生き抜くのよ、わかった！



Q 塔の中にカギのかかった部屋がありますが、どのようにしたら入ることができるのでしょうか？

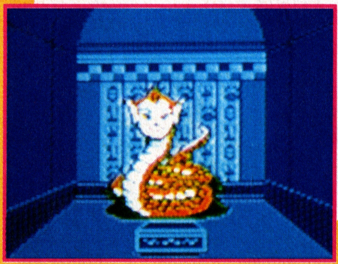
A カギのかかった扉の部屋の2つ左上にある部屋の中には入ったかな!?その部屋には穴が開いているの。実はこの穴から下へ降りればカギのかかった部屋の中へ行けるわけ。でも、階段がないから、ただでは降りれないわよ。ここで道具屋でロープ売っていたことに気がつけばしめたもの。おまもり使って塔を脱出して、街の道具屋まで引き返してロープを仕入れようね、100Gと安いものだから。ついでに宿屋にもよってしまおう。下へ降りたら壁のメッセージに注目よ。

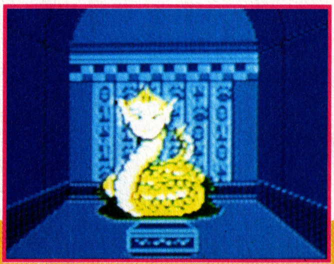




Q ナーガ族ってすごく強くてどうしても勝てません。勝つ方法を教えてください？

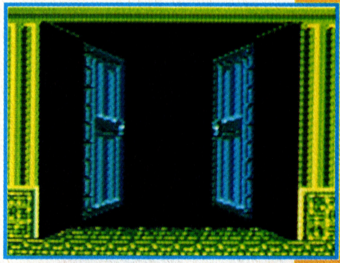
A ナーガ族と戦うというには、もちろん最上階まで行ってアヌビスの剣を手にしているでしょうね？これを持たないでナーガに立ち向かおうなんて、ナーガ族に対して失礼よ。まずてっぺんの青銅の扉を開けること考えて！それからレベルもある程度上がっていないと手がでないから、カトラスの剣を買って通路のモンスター倒してEXPをアップしてね。さて、まずはグラスナーガ、こいつは割と簡単に倒せるはず。守っている宝はホルスの目よ。次はサンダー・ナーガ、いなずま攻撃をしてくるんだけれど、これをいなずま返しで反撃することができるの。倒すと魔法の薬が手に入るわ。ファイヤー・ナーガは神のサンダルを守っていてキング・ナーガは伝説の首飾りを守っているの。キング・ナーガを倒すにはホルスの目が有効のはずよ。

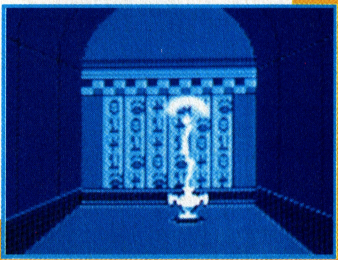




Q 青銅の扉までたどりついたのですが、開きません。どうすればいいのですか？

A 最上階の青銅の扉を開けるためには、同じ青銅のカギが必要なの。このカギはカギのかかっていた部屋の中に隠されているの。ロープで降りて壁を調べるとくぼみが発見できるはずよ。そこで左にセベクの像が持っていたセベクのアンクを、右にマアトの女神像が持っていたマアトのアンクをはめると隠し棚が出現して中から青銅のカギが出てくるわけ。これで青銅の扉を開けることができるから。さて、最上階の部屋の中なんだけれど、床にアヌビスの剣と香炉があるんだ。剣はそのまま取ればいいんだけれど、問題は香炉！これはどうしたらいいのかわからない人が多いんじゃないかな。香炉を使うには火が必要ってわかった人は簡単にこの謎を解くことができるはずよね。実はこの中に虹の飾りが隠されているの。



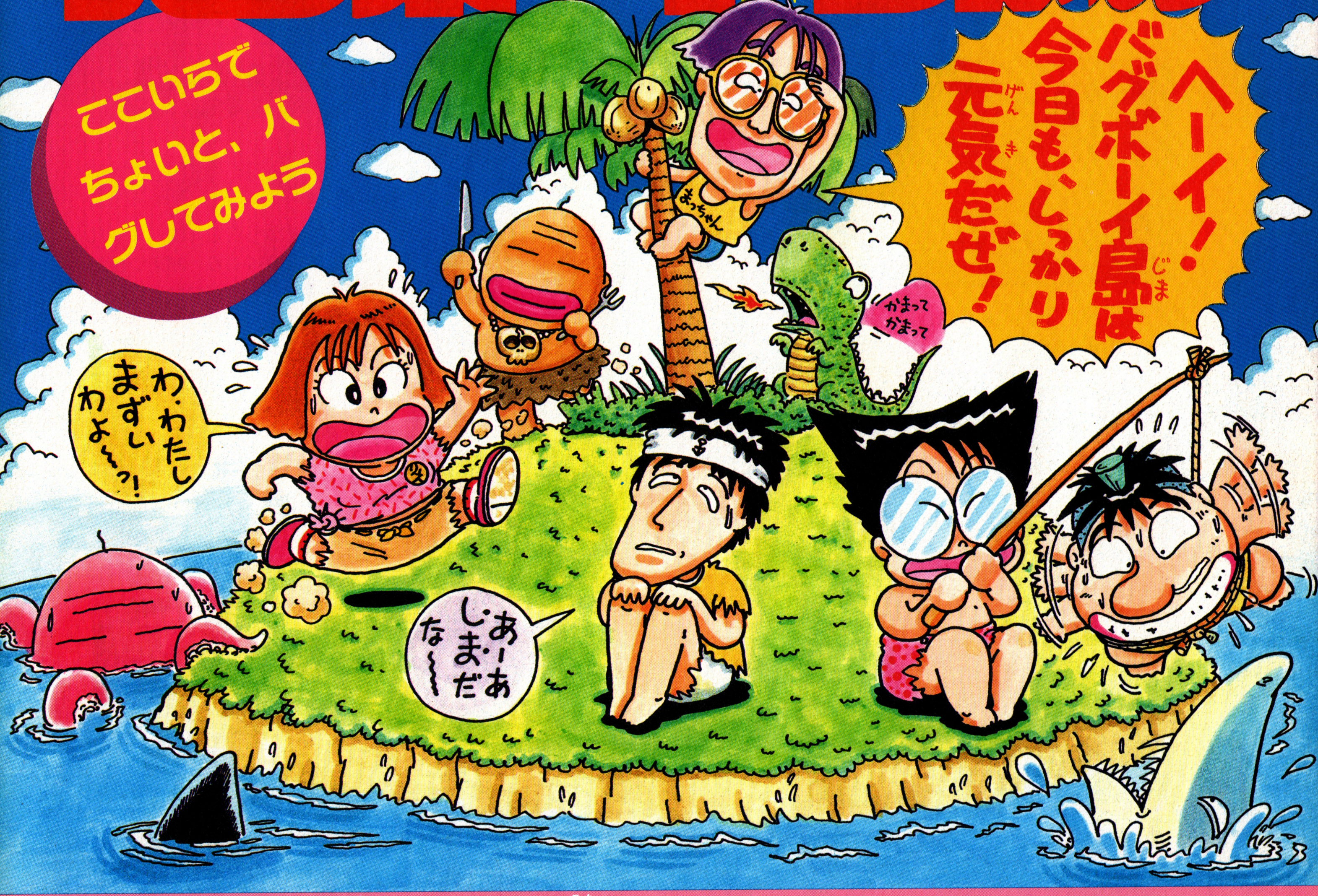


©SQUARE

ファミリーコンピュータ™用ゲームカセット
〈ご注意〉このプログラムはダビング機を使ってもコピーできません。
氷の世界　ログレスの魔力によって氷の中に封じ込められた世界
ヴァリア城、廃墟の中心にそびえ多くの謎が秘められている
地底世界　入り組んだ迷路のような広大な洞窟に迷わされるな!!
ジャングル　岩山、崖、沼などの地形も優子の行く手をはばむぞ！
現実世界　ログレスの侵略は次元を超え、そこまで迫っていた
未知の力〝ヴァリス〟に導びかれた主人公
「優子」が、〝夢幻戦士〟となって
「夢幻界」に挑戦！
「夢幻魔王ログレス」に囚われた
「幻想王女ヴァリア」を救い出すために！
●真実のラストシーンを見ることができるか？
選ぶ道は１つじゃない。夢幻界に隠された数々の謎…。謎が謎を呼び、その果てに見えるのはただ１つの真実！君が体験する初のマルチエンディングストーリー。
●夢幻界の５つのワールドを構成する、ニュータイプ・マップ形状理論
総画面数600画面！分かれ道は何と289か所もあるぞ。夢幻界の迫力をそのままに伝えるマップ構成と、超リアルグラフィック。
●ワザと知恵のすべてが要求される
夢幻界で優子を待ちうける敵は40種以上。全ての敵を倒すためには、隠されたヒントとアイテムを確実に手に入れなければならないぞ。
この夏最大の話題、ビックアクションゲーム、「夢幻戦士ヴァリス」!!
主人公　優子
夢幻戦士
ヴァリス™
8月21日発売!!
幻想王女　ヴァリア
夢幻魔王　ログレス
麗子
1メガROMカセット
Ⓒ日本テレネット・徳間書店
TOKUMA SOFT
GTS-VA　標準小売価格5500円　■製作・発売元／㈱徳間書店
■販売元／㈱徳間コミュニケーションズ　PHONE03(591)9161
感動のマルチエンディング
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。

ファミコン・クレイジー必読!! BBC

バグボーイ★クラブ



今夏最大級のバグ技フェスティバルのはじまり〜

バグボーイ情報局

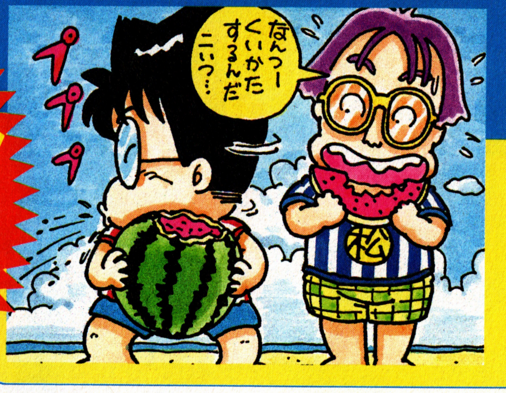
日本の夏、バグボーイの夏。のどごしさわやかバグボーイクラブが、全国一千万人のファミコンキッズに贈るサマースペシャル。小粒でもピリリっと辛い使える小技から、ハヤリの大辛大技までを一挙大公開!! ヒマをもてあましているキミを直撃するぜ!!

ファミコン・ニュースネットワーク

天下の任天さんがもじったかどうか知らないけれど、来春から『ファミコンネットワーク』がはじまるらしいぜっ!! 関係なかったな!!

- ファミコンスーパーヒットスタジオ
- 三国一の大バグ野郎
- 紙コンアトランダム
- いくらなんでもいないだろ!!
- ええじゃないか

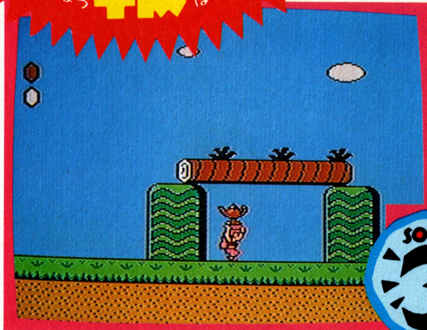
バグボーイ情報局



年中無休、BBCに夏休みはない！

こころウキウキ夏休み。もー中盤。ったく早いもんじゃ。学校行ってる時、こんなに早く時間がたてばなーっと思う今日この頃。ところで、BBCは夢工場からスタートです！

へい、みんな載ってるかい？（和歌山県・やみのていおう）



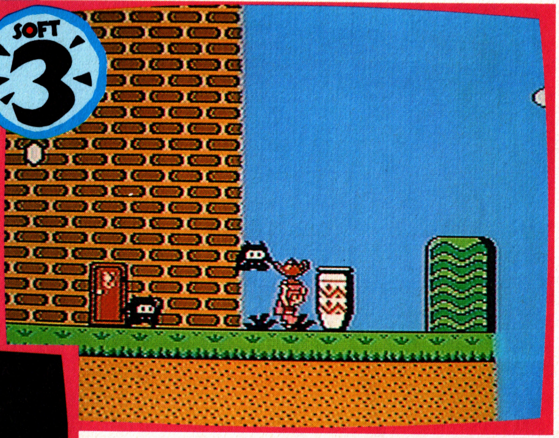
○まずここで、ウラ面へ行くためのランプを取る。スグに投げたくなるのが人情だけど、少しガマンして持ったまま先に進んで行こう。

ワープができたら簡単クリア

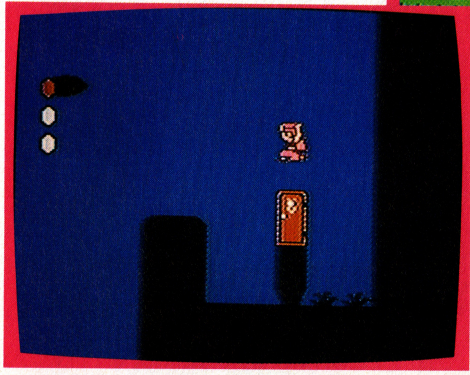
夢工場

むかしむかしの2年前、スーパーマリオに熱くなり、燃えつきたボク。またまた火をつけてくれたのが「夢工場」ってワケで、さっそくワープゾーンを発見しやした。1－3から4－1に行ける豪華な技なんだよぉっ！　さらに、3－1から5－　へ、4－2から6－1へ、さらに5－3からは7－1へと行けてしまうんだっ!!　全クリも楽勝だいっ!!

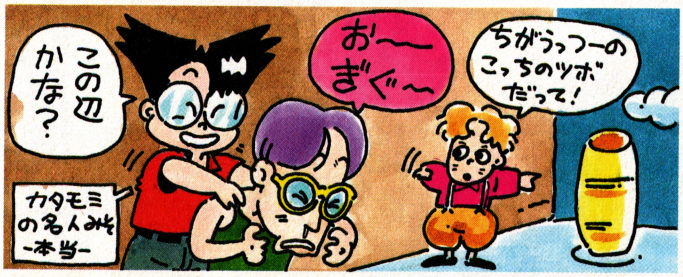
志賀県・山本順



○ランプを持ったままだと攻撃できないから、ちょっぴりキケン！ 思いっきりジャンプを使ってガンバるしかないよっ!!　そして、どうにかして、このツボのある所まで行ってほしい、1スクロール半ぐらいだから、ちょっとなれれば簡単なハズ。ツボの近くに来たらツボを投げて、ドアを出す!!



○ランプで出した方のドアを入って、ツボの中に入ろう。すると、やったね。いきなり4－1へ登場しちゃうぜっ!!



スゴ技でソフトが

ごいクエで役立つっ!!
経験値もプレゼント！

ウルトラバグにはソフト10本!!

5000EX

スーマリの256Wみたいな、ブッ飛びの超最高技にはファミコンソフト10本!!　またはディスクシステム＋ソフト5本でもOKなのだ!!　リッチ

スーパーバグにはソフト5本!!

1000EX

バシっと決めたウルトラ技にはソフト5本かディスクシステムを!!

ハイパーバグにはソフト3本!!

500EX

気分スッキリのグレート技なら3本!!　アスキースティックもOK

すぐれた技にはソフト1本!!

200EX

使える小技にもリッチに1本プレゼント。C、Dどっちでも可!!

ふつうの技でも金・銀バッヂ

100EX

なさけない技でも載れば銀B。ちょっといい技には金Bプレゼント

必負ハガキはぼっしゅうの刑

100EX

とゆーのはウッソー!!　バッチを2種セットで。賞品はなかなかイイゼ

©1987フジテレビ／任天堂

夏が終われば、私ももう25歳。19歳からアトの5年間はそれこそ真夏の夕立ちのようにすぎさって行ったの。私のシアワセは一体どこにあるの？ た

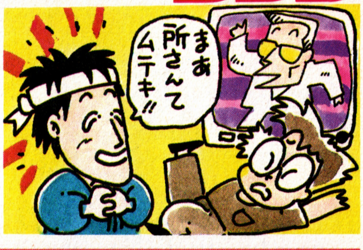
まもるもせめるも自由自在!! SOFT 3

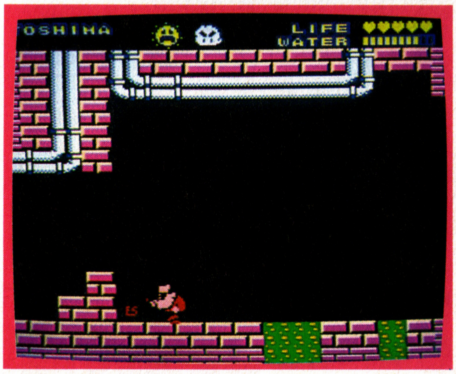
所さんのまもるもせめるも

すっごいですねぇ〜! と、見た瞬間に大喜びしてしまった私。だって、大好きな所さんがゲームになっちゃったんだもん。ところが、見るとやるとでは大違い。見た目のカワイサと裏腹に、あまりのムズかしさに思わず目が点になっちゃった。でも、もう平気。だって無敵でできるコマンドを見つけたんだも〜ん。あと、豊島区の地下ルートにある、ESマークをとれば、コンティニューが無限に使えるから、ふたつ合わせれば、ほとんど恐いものなし。こーなったら、一気にクリアを目指しちゃお!

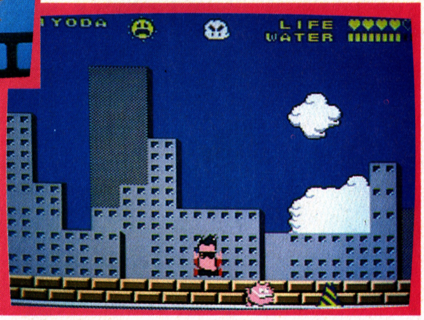
神奈川県・永岡弘美

●タイトル画面表示中に1コンで、上→下→下→Ⓑ→右→Ⓐ→左、と押した後に、Ⓐを押しながらスタートすれば無敵





●豊島区の、2番目のビルが地下への入口。このESマークを取らなきゃ完璧じゃない。



●敵に当っても、全然ダメージを受けなくなる! とは言っても、穴ぼこや海に落ちると死んでしまうので、あまりむやみに突進しないよーに。ESマークをとらないと、いつもと同じく3回までしかコンティニューはきかない。

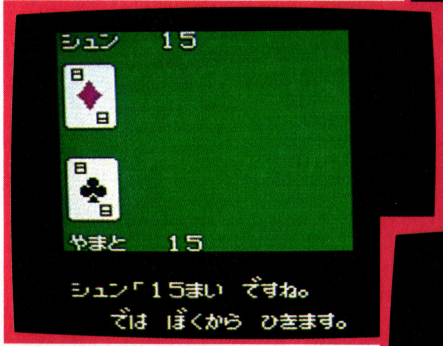
コレで楽ちんだい! トランプ一発!! SOFT 1

オホーツクに消ゆ

トランプさえヤレば、オホーツクなんてチョロいぜっ!! とロクに推理もしないままトランプだよりでクリアしたオイラさ。だけどよぉー、シュンがやったら強い時とかさ、なかなか終んなくて、イラつくんだよなぁー。せっかく捜査に気合が入ったって時なんか、勝負が長いともう思いっ切りシラケちまうんだよなっ。そこで、ナマケモンのオイラならではの、スグレタズル技を開発したのさっ。いままで5枚までしかカケられなかったチップが、どっと一ぺんに15枚かけられてしまうとゆーコノ技! みんなもどーぞ使ってチョ!!

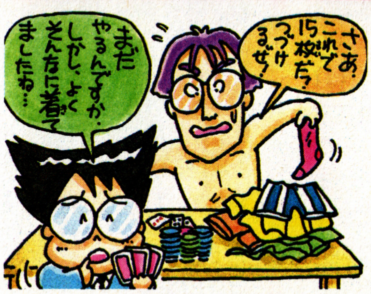
山口県・村井哲也

●シュンのトランプの強さには波がある。やたら強いときにあたってしまうと、エンエンとトランプを続けるハメに…。長い勝負のアトに負けたりしたら、ボロボロになってしまい捜査どころじゃナイ!!



●チップをかける時に、コントローラーⅡのBを押しながら、「5枚かける」にしてみよう! スルト!! 一気に15枚カケルことができてしまうのだ。

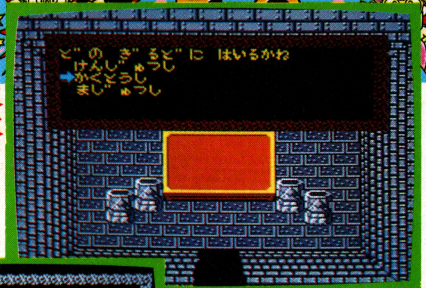
●初めから15枚かけちゃえば、あっとゆーまに勝負がキマル! 負けたらもいちどヤレばいいのさっ!!

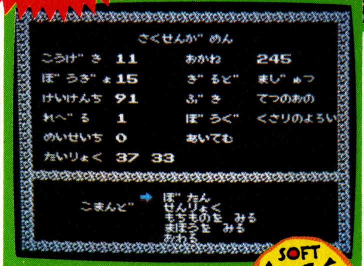


ごいクエに つられて買った 必勝本(北海道・秋葉基樹)

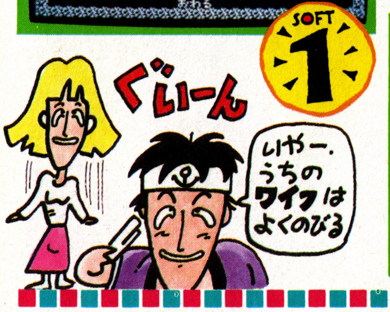
©1987EPIC ソニー ©1987ログインソフト/アーマープロジェクト

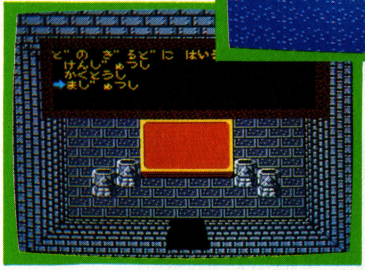
生命値いただきのトラバーユ作戦!!





○まず、スタートして街に行ったらギルドは、"かくとうし"を選ぶこと。
○"かくとうし"は255まで生命値が上がるのでがんばって上げよう。





○255まで生命値があがったら、街へもどりギルドを"まじゅつし"に変えてしまおう。
○"まじゅつし"は普通190までしか生命値があがらないのに、255まであがる

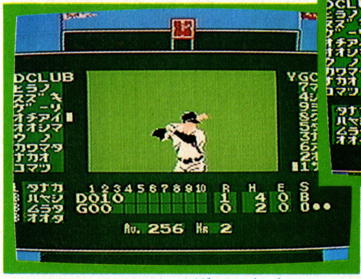
未来神話ジャーヴァス

めんどくさくって、難しくって初めの頃は、マイキャラがコロコロと死んでしまう…。はっきり言ってこのゲーム、よぉーっぽどマメで、細かいことが好きな奴じゃねーと、できないんじゃないのォ。オレなんか、んもーめんどくさいコトってデェッキライだからねェ　こうなったら、技でもめっけるっきゃねェってこって、意地で発見したこの技をみんなも使ってくれよなっ!!

石川県・安田充

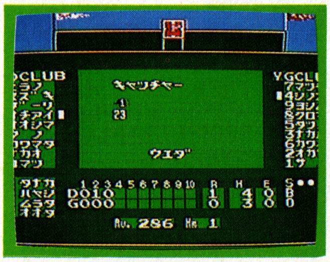
ポジションチェンジ!

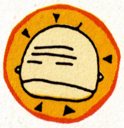
燃えろ!プロ野球



○まず、残っている控えのキャッチャーを1人にする。どこかで、1人を代打に使っちゃおう。

○で、キャッチャーの所で、内野か外野の選手を代打に送り、続けてピッチャーの所で残りのキャッチャーを代打に送ってしまおう。
○攻撃が終ると、選手交代になるが、キャッチャーの打順に別の内・外野の選手を入れられるんだ。





選手のポジションに関しては、やたらきびしくて、交代要員がいないと、代打が出せなくなることもあるよね。ところが、やり方によっては、キャッチャーの打順に、別のポジションの選手を入れることもできるんだ。そんなに打撃が良くなるわけでもないけど、気分が変わるでしょ。

新潟県・金谷広志

○やり方は、いたって簡単。わざとスリーバント失敗をしてしまえばイイ。つまり、2ストライク後の球を、バントして、ファールにしてしまおう。とーぜん、そのバッターはアウトになる。

○次にバッターボックスに立つ選手は、バントを失敗した選手の、次の次の選手なんだ。つーことは、間にいる選手がひとり、打順をとばされちゃうんだね。誰でもスグに見つけられそーな技だけど、スリーバントする奴なんてメッタにいないだろ。

打順をとばそう

○チャンスで、早いとこ4番バッターにまわしたい時は、2番バッターがバント失敗すれば、3番をとばしてしまえるワケ。

燃えろ!プロ野球

ランナーをためることができても、クリーンナップまでまわせなくて、せっかくのチャンスをフイにしてしまうことってあるでしょ。そんな時に便利な、打順をとばしちゃう技を見つけてしまったんだ。

山口県・ミスタG

©1987タイトー　©1987ジャレコ

ゴルフの練習を独学をやめてコーチにつくよーにしたのはいいのじゃが、グリップの握り方に逆もどり。ナサケナイ。㊘

◀CDクラブの34戦め。対するはYGクラブ。9回裏、オチアイのサヨナラホームランで見事CDクラブの勝利!!

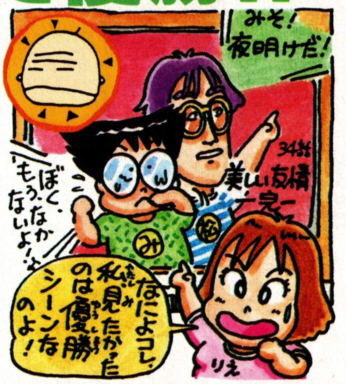
◀試合結果が、バックスクリーンに表示される。見るとナント、34戦80勝になっているではないの。80勝ってことは優勝ってこと。このあと、CDクラブの優勝パレードがはじまるんだ。見たい人は自分でやってみて！

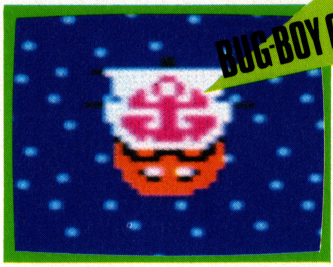
34試合めで優勝!?

燃えろ!! プロ野球

毎日、燃えろ!! プロ野球に燃えている今日この頃。みんなはもう優勝パレードを見たかな？　ぼくは、ナント34試合めで優勝してしまいました。パスワードをDBBGNGOと入力すると、34戦めがはじまります。この試合に勝てばキミも優勝パレードが見れるよ。

和歌山県・塙敬文





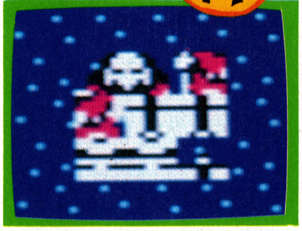
◀アルカノイドのコントローラーを、本体につなげば、いつでもどこでもできてしまう。何も考えずに、ただコントローラーのボタンを押せばいいだけ。

船がオッサンの姿に変わる！

魔界島

いーかげんに、バグも出つきただろうと思っていた魔界島で、またまたバグを見つけてしまったよお〜。別に、なんかの役に立つってゆーワケではないんだけど、わりとオモシロイからゼヒとも試してみてほしいな。ただし、アルカノイドの専用コントローラーを持っていない人はできません。あしからず。

和歌山県・仮家英樹



◀ボタンを押すと、自分の船が、情報をくれるオッサンの姿になってしまう。押し続けていると、ブルブル震えたり、左右に走り出したりしちゃう。まっ、たったこれだけの技なんだけど、わざわざアルカノイドのコントローラーを使ってる、チャレンジ精神がイイね。

バックスピンが必ずキマル！

SOFT 1

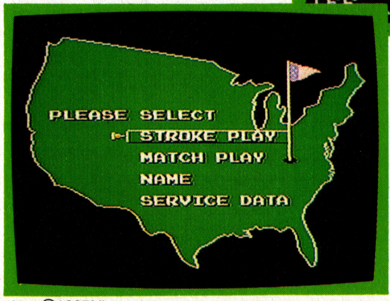
ゴルフU.S.コース

JAPANトーナメントでは、とうとうオリジナルディスクを手に入れることができなかった。今はパンチアウトをもらうべく、日夜USコース攻略にはげむ私であります。しかし、100位以内の入賞を目指すには、やはりショットの正確さが要求されます。バックスピンなんかも、とーぜん確実にキメられなくちゃいけないでしょう。私の苦手が、実はバックスピンだったんです。ところが、いつでもどこでも、簡単にバックスピンがキメられる技を見つけてしまったのです。これで、私の未来は明るい!?

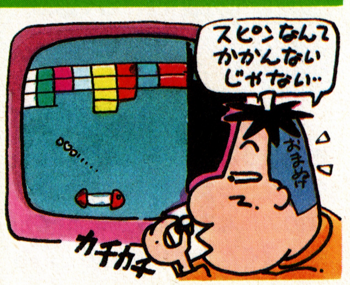
山梨県・広橋友則

◀1コンで方向やスピードを決め、ボールを打つ時だけ、アルカノイドのコントローラーを使う。これで、バックスピンが使いこなせる

◀アルカノイドの専用コントローラーを本体に接続。ボタンを押すと、クラブを振ることができる



◀ただし、ゲームスタート時と、スコア登録時は、はずしとかないとコントロールがきかないぞ！



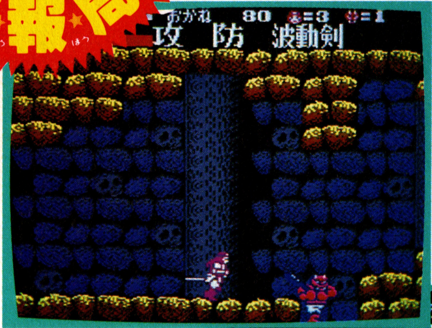
©1987ジャレコ　©1987カプコン　©1987Nintendo

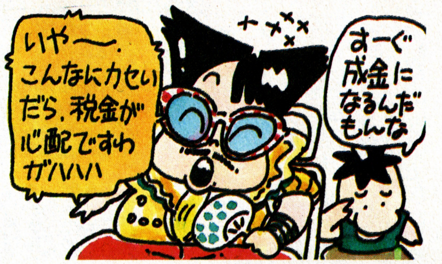
嗚呼！捕らぬEXの皮算用!!(宮城県・C・サンダース)

全国の女子高生、女子大生のみなさま。わらひ陽一は勉学に目覚めました。家庭教師を募集したいと思いやす。20歳前後で美人な方ど〜ぞオヨロ。(陽一)

バグボーン情報局

一石二鳥のボロもーけ技！ SOFT 1

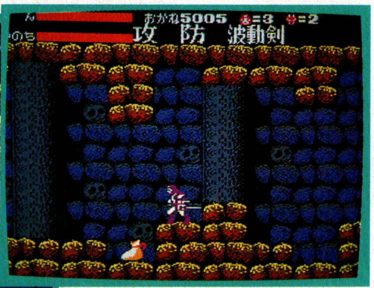




月風魔伝

ホラーファンの私といたしましては、おどろおどろしい雰囲気がミョーに気に入ってるワケです。夏向きのゲームですね、実に。まっ、そんなことはいーとして、私はあえて言いたいっ！　なんで、こんなにお金をためるのが大変なんだ！　敵をやっつけて手に入る金はたかがしれてるし。ところが、前半でリッチにお金を稼ぐ方法があったんだ。それも、簡単にできちゃうから、早目にいっぱいお金をためて、必要なアイテムを全部そろえてしまいましょう。これで、後半は楽に進められるんじゃないかな。

秋田県・風魔の弟子



✪鬼をやっつけると、お金がいっぱいもらえる。でも、強いから、戦うと大きなダメージを受けちゃうよね。
✪ところが、穴に落ちたとこを狙えば、簡単にやっつけられる。画面をスクロールさせてから戻ると、鬼が復活してるから、何度も繰り返せば大金持ち、とゆー寸法さ！

✪あっとゆー間にお金がたまってしまった。そのうえ、強い敵を倒すと剣の力も上がるから、剣も強くなってしまう。一粒で2度おいしい、といった感じの技ですな。

✪ここはウトロの街。知床の殺人の情報を聞かないと、ここには来られないので、しっかりがんばるよーに　楽しいメッセージが待っているよっ！

✪コマンドで〝なにかしらべる〟にして〝そこをしらべろ〟を選び、画面の右下の部分を調べてごらん。あのなつかしいドラクエの王様のメッセージだねっ!!

勇者への手紙発見！

オホーツクに消ゆ

実を言うと、この技はもう行きづまっちゃって、どうしようもなくなった時に見つけたものなの！　なあんにも新しい情報が出なくなっちゃったので、あっちこっちを、指さしコマンドで調べていたら、ぬあんと昔なつかしいドラクエ風メッセージを発見しちゃいました。使ったからって別にどってことナイんだけど、ちょぴり楽しい気分!!

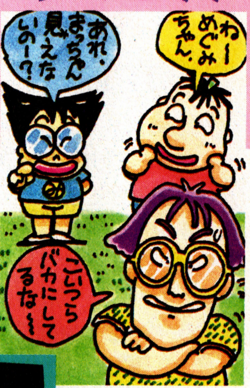
高知県・横山早苗

透明人間めぐみちゃん!!

オホーツクに消ゆ

おおっとびっくり!!　めぐみちゃんたら、ハダカになるだけでもスンゴイッって思ってたのに、なぁんと透明人間にもなってしまうんだねェ!!　なーんてサービスいいんでしょっ！　ボクはそんな彼女が好きです

東京都・角田吉正



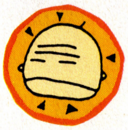
✪わごと温泉に、めぐみちゃんの姿が見えない時でも、〝なにかしらべろ〟で〝そこをしらべろ〟を選び、めぐみの立っていた場所を調べると彼女のメッセージが出てきてしまう！

©1987コナミ　©1987ログインソフト／アーマープロジェクト

ボクはえだ豆とトーモロコシとかき氷が大好きです。だからこれを食べられる夏が大好きです。毎日ゲリをしてるのは夏のせいです。（ヨスケ）

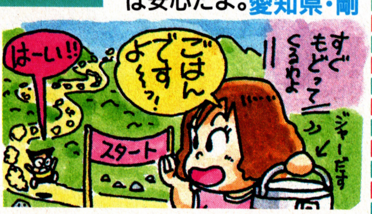
スタート地点に戻ろう！

未来神話ジャーヴァス

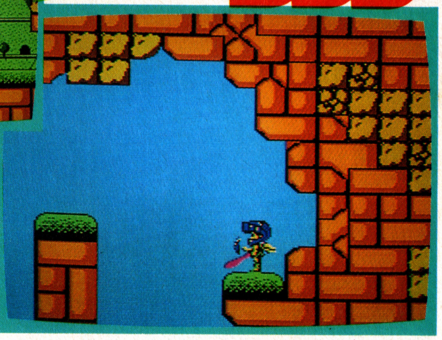


◎IIコンで、上→上→下→下→Ⓐ→Ⓑ→Ⓐ→Ⓑと押す。するとスタート地点にワープする

未来の地球が舞台となっているだけに、マップがとんでもなく広い！ 迷ってしまうとも一大変。でも、このコマンドを知っていれば安心だよ。**愛知県・剛**



◎どんな所からでも、スタート地点に戻ってこれる。迷ってしまったら、とりあえずスタート地点に戻って、自分のいる位置をはっきりとさせよう！



◎なんとか、4面までたどりつこう。で、下段の通路に隠されている、セーラー服をとって1upする。

◎少し先にあるワープホールからスタートに戻り、同じ事を繰り返せばOK！

アテナがいっぱい!!

アテナ

◎人数が14人位になったらクリアーしちゃおう。それ以上やるとスタートに戻った時、タイムが減って死んじゃうゾ！

キャラがカワイイわりに、内容がなかなかムズイ、アテナちゃん。8面までの道のりは、まともにやってたらメチャきついんじゃないかな。ホント、アテナが何人いても足りないくらいでしょ。そこで、中盤で人数を一気に増やせる方法を、こっそり教えてあげましょう。

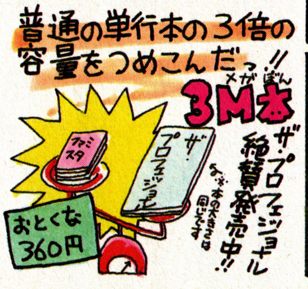
新潟県・羽下祐

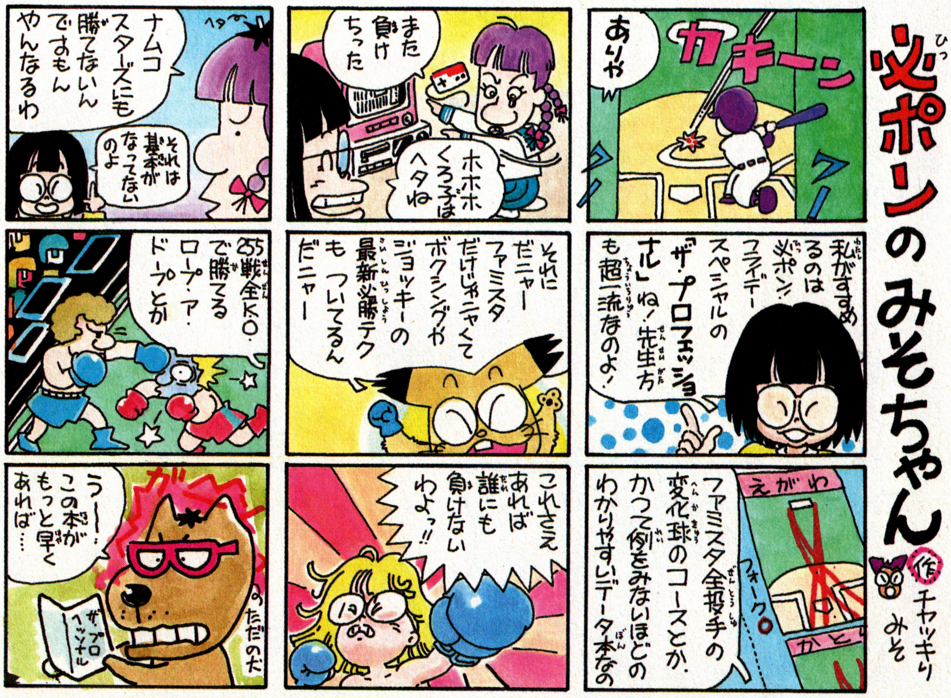
あなたにも買えます。この場所。40円の夢（大阪府・トンゴリー）

信じられない効果!! 読むだけでぐんぐん明るくなる！

レッドアリーマ原（神奈川県）

私は嫌われ者でした。ひとり者で子供もなく、休日にはゴロゴロするだけ。ところが、そんなある日、この本の色稿を見たとたん考え方が一変したのです。それからというもの毎日がバラ色に変わりました。友だちからは「明るくなったね」と言われるし、馬は当たるし、とにかくいいことずくめです。





©1987タイトー ©1987SNK

バグボーイ情報局

ここには生きたギャグがある……(大阪府・らあめん阪口)

バックスピンをかけたつもり

ゴルフUSコース

バックスピンをかけるのが不得意なあなた。きっと、スコアの伸び悩みにイラ立ち気味のことと思います。そんなあなたのストレス解消のために、バックスピンがかかった気にさせてくれる技を、教えてあげましょう。気分を新たにして、USコースに挑んで下さい。

香川県・宮下秀美

○セレクトを押して、素振りの画面でバックスピンをキメてみる

○キマって、BACK SPINの表示が画面下に出たら、セレクトを押して素振りをやめる。そしたら、何も変えずにそのままの状態で、球を打ってしまう

○すると、BACK SPINの表示が出たままなので、気分だけバックスピンがかかったよーな気がする。つーだけのとんでもない技です。気晴らしにどーぞ

○はいっ！ 恐怖のパスワードはコレです。コレを入力するとどんなに努力してもレベル66以上にはなりません。ウッソー！ と思う人は入力してみて下さい。

○すると、いくら勝っても、Pのアイテムを取っても、ずえったいにレベルが66以上になりません！ ヒマな人は試しに、ムダな努力をしてみて下さい。がんばってね……。

悲劇！ お先まっ暗パスワード

ファミリーボクシング

ええーっ！ ナーンだよおーっと、思わず声に出してさけびたくなる必負です。まあマケルってコトじゃないんだけど、お先まっくらになっちゃって、誰でもリセットしたくなるパスワードを教えるから、ヒマならやってみなっ！ 京都府・浅田勝彦

有名になれます

全国一千万のファミコンファンのみなさま、こんにちわ。ここバグボーイ情報局は、今日も華麗な技の応酬が繰り広げられております。一躍、全国へ名を広めよーと、多くの猛者たちがしのぎを削り、ひしめきあう様は、さながら戦国絵巻を見ているかのよーであります。この混乱を静めるがため、あなたの早い参加を待ち望む次第です。

裕福になれます

名より実をとるチャッカリ者も、やっぱり技を見つけて送るしかないっ！ だって、採用されると、最低でも100EX、最高だと、ナント5000EXももらえちゃうんだもん。こんな企画、見逃す手はないよねっ！

さあ、みんな！ 一生懸命、技を見つけて、ディスクシステムに王手をかけよう！ ツインファミコンも夢じゃないよねっ！

©1987 Nintendo ©1987 ナムコ

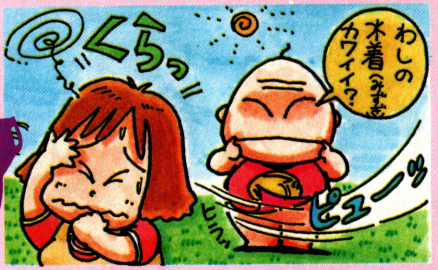
 アイドルは誰が好き？と聞かれ、石川秀美ちゃんと答えると、ほとんどヴーという目で見られる。だってさ、いるだろ？好きな人、ねえ!?（えのん）

FNN ファミコンニュースネットワーク

F・C界の矛盾を鋭くえぐる

三国一の大バグ野郎

さんごくいちのおおばぐやろう



うーん最近パワー不足なようだが……。読者の諸君っ!! ガンバッテハガキを送ってちょ。文字ネタからイラストネタまで、おもしろい作品にはどんどん100EXをあげちゃいますんでオヨロ!!

●やい! 燃えろプロ野球! 外人選手がデッドボールの時、どうして日本語で〝イテッ〟ていうんだ!?
大阪府・山脇功治

●やい任天堂!! ウォークマンにもオートリバースがあるんだから、ディスクシステムにもオートリバースをつけたらどうだ!! …と言っても無理か。
東京都・相楽利広

●おいナムコ!! ギャラクシアンより、さんまの名探偵のギャラクシガニの方がおもしろいぞっ!!
北海道・村雨城

●やい! とびだせメガネ! おれの友達はメガネかけてんだぞ! とびだせメガネとふつうのメガネ両方かけれると思うか? スーパー3D画面を見れない友達のさみしさをわかってくれよな!
三重県・黒須チョップ

●やいアルカノイド! 単なるブロックくずしなのにストーリーがカッコよすぎるぞっ!
神奈川県・バカボンボン

●やい! 西園省吾!! おまえは軍団がないと戦えんのか! えーかげんにせいよ!!
大阪府・XANADU肯定派

●おい! ヘラクレス! 戦闘中にダイコンかじるなぁ!
鹿児島県・親津屈樹

●おい! ファミスタ!! なぜおれがやるとチーム全体がスランプになるんだ? えっおれが下手なだけかっ!
埼玉県・クエストン

●オホーツクに消ゆの白木雄九郎の写真を見て大笑いしたのは、ぼくだけではないはずだ! (あれは笑った!)
京都府・ゲエセン・ギルス

●いくらすごい野球ゲームでも、雨天中止はないだろう。
福岡県・百武

●やい!! 最近何も買ってねーから何も言えねーじゃないか!!
岡山県・オレ

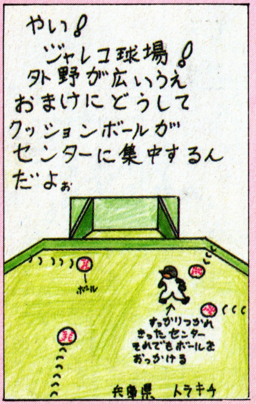
●おい!! オホーツクに消ゆの警官! 知床五湖の死体いつまでそこに浮かばしとくんだ! おれはこわいぞ!
神奈川県・樺沢信之

●やい!! 燃えろプロ野球の左投手!! おまえはホームランを打たれた時だけグローブを左手に入れかえるのか!!
香川県・郵便局の常連

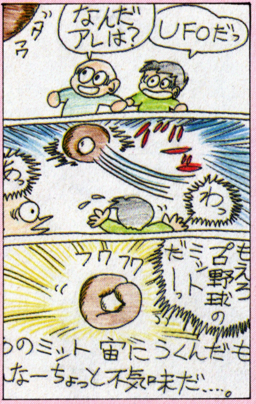
●カセットの主人公の女の子などにほれて、ついついそのソフトを買ってしまうおれが情けない。
新潟県・和くん

●燃えろプロ野球には、ジャレコスターズというチームがあると思ったが、ジャレコのゲームから30ものキャラを出すことは不可能だと気付き、悲しくなった。
愛知県・つうこんのいちげき

●やい! オホーツクに消ゆのシュン! おれのまきこをとりやがって、ち、ちくしょう、しくしく、しくしく、なんだかまんぷくけんのラーメン、しょっぱいなぁ………。
東京都・なかむーら

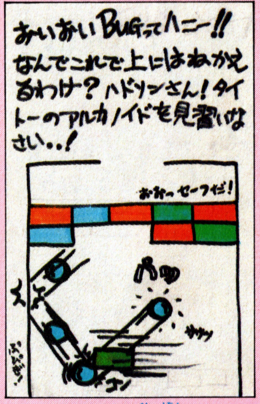


兵庫県・トラキチ



奈良県・橘ひでき

熊本県・コナミ教信仰者



神奈川県・必本ハッカー

ハシラに載った方が名前が大きくうつる！(広島県・おさとこ)

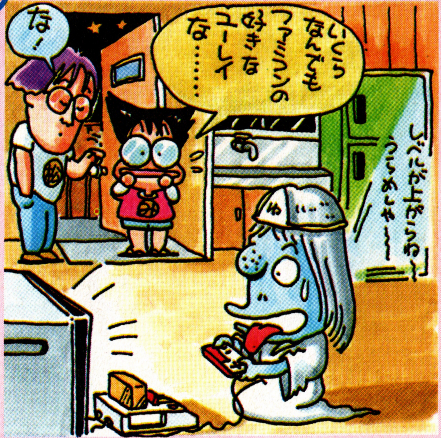
“秀美ちゃん好き”とか言ってるえのさんをシロイ目で見ながら根津甚八のテレホンサービスに聞きほれちゃってる私もミーハーなのかしら？(りえ)

FNN ファミコンニュースネットワーク

探せばきっといるこんな奴

いくらなんでもいないだろ!!

ハガキは毎月30枚。これが男のやることよ！（群馬県・鈴木正明）



暑さにヤラれてオカシな奴、冷房に負けてオカシナ奴、みーんなまとめて、メンドーみるぜっ!! 安心してハガキを送っておくれ!!

★ファミコンの情報を一はやく知るので情報屋の松と呼ばれている本屋の息子。
埼玉県・風車の弥七

★ファミリージョッキーの馬になった夢を見たことがあるやつ。
千葉県・ゆき

★経験値集めてよろこびわらい、そして偏差値に泣くやつ。
東京都・なげきのはは

★友達が集まっている時に一人だけRPGするやつ。
福岡県・ムイラス

★レトロブームに便乗して「昔のカセットを再発売すれば…」と妄想を抱いている某社。
群馬県・孤独協同組合

★モンティのドキドキ大脱走を、門弟のドキドキ大脱走と思ったのは、おれだけじゃないはず。
埼玉県・ユナゴンキラー

★ディスクシステムで、音楽が鳴り終ってから入れないと気がすまないやつ!!
茨城県・ソロモンの井

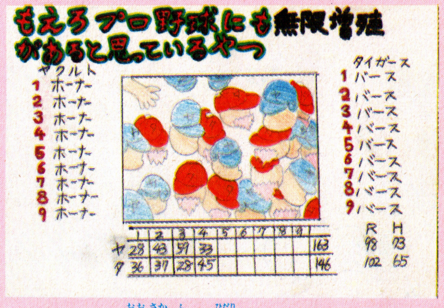
★グーニーズ2などで、アイテム（バクダン・火えんびん）をためるだけためといてあとで使おうと思っていたら、クリアーしてしまったやつ。
神奈川県・しゅう＆みなこ

★ファミコンのヤマ場の前に必ずドリンクのむやつ。
熊本県・必本小僧

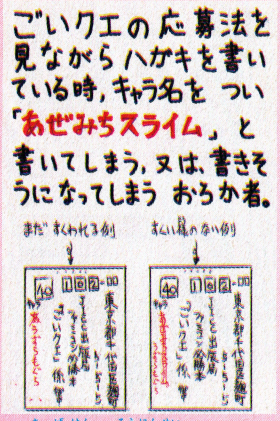
★本屋さんに行って、「必本ください」と言ったら「えっ!日本?!」と答えた本屋さんのひと。
大阪府・米米たべる

★夏休みの自由研究に、ファミコンの必勝法をまとめていくやつ。
岡山県・中村淳平

★ズバリ！このコーナーのニックネームはいくらちゃん!!
大阪府・らあめん阪口



⇧大阪府・左きき



⇧千葉県・浪人生ゲーマー

⇧熊本県・コナミ教信仰者

⇧新潟県・馬場ってたむし

⇧東京都・NiCO²

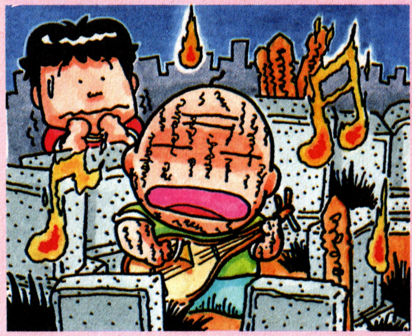
毎年夏になると、千駄ケ谷の神宮プールにちょくちょく行くようになるんだけど、今年はなんとなく男同士で行かなきゃならない気配の様だ。（ケン）

FNN ファミコンニュースネットワーク

ゲーマー達よ歌うんだ！

ファミコンスーパー・ヒットスタジオ

次回あたりから、すっかり作曲コーナーになっちまいそうな位オトッキー勢のいきおいがスゴイ！ けど今回は換え歌が2発ともオモシレーゾ！



★四年目のドンキーコング

作詞　岩手県　チャレンジャー

こいつぁ本当に笑える歌詞だ！ ところどころ元歌の歌詞のまんまのところがあるのにちゃんと意味がとおるのがイイ！ “中古品屋に行きたいのなら〜”の部分は特に最高の出来。また第2弾作って、笑わせておくれ！　100EX。

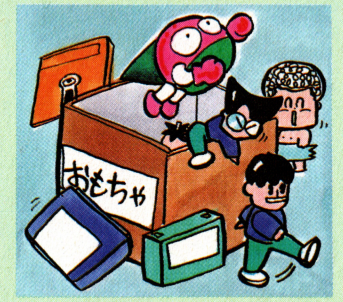
★ヘラクレスの栄光

作詞／滋賀県　カツ29

買っちゃったのはあなたのせいよ
買ってみいればドドンパドン
買っちゃったのはあなたのせいよ
ドラクエⅡに似てるけど
しょーもない　しょーもない
買っーてそんをしたー
こずかいなくなり　あっぺらぱん
必本買えない私ですー

もう気づいているヤツも多いと思うけど、「男と女のラブゲーム」に合わせて歌う。ドドンパドンとあっぺらぱんがミョーにオカシイから、歌ってみて。80EX。

オトッキーで作曲だ!!



とにかく作曲コーナーに送ってくる連中の入れこみようったらスゲーんだコレが！　一ぺんに10作品位、親切な曲目解説付きで送ってきちゃうもんね。けっこう音楽マニアっているもんなんだナ。そんななかでも今回は、なんと歌詞とデータと一組にして送ってきた作品をのせちゃうぜ！ 一粒で二度おいしいってなワケだ！

★オモチャのチャチャチャ

採譜／東京都　PHAZER

1. レリクスのろい・レリクスのろい・ちょっとあるいてローディング
2. レリクスのろい・レリクスのろい・おれはあたまにき・た・ぞ
3. レリクスはやい・レリクスはやい・あきるのはやいぞレ・リ・クス
4. レリクスロード・レリクスロード・はしごのぼってローディング
5. レリクスロード・レリクスロード・はしごおりてもローディング
6. レリクス死ぬぞ・レリクス死ぬぞ・死んでまたまたローディング
7. みんなでうたえ・みんなでうたえ・べべべレリクスペッ・ペッ・ペッ

今回の“オモチャのチャチャチャ”のように、詞曲両方の作品がこのコーナーでは経験値が一番高いよー！ 詞曲両方でお笑いネタ作ってきたら、出血大サービスだぜい！ 今回は180EX。

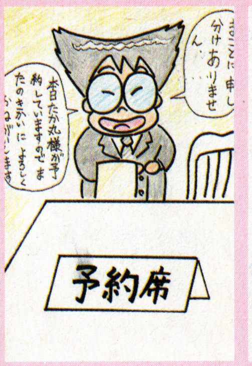
©1987セディック／アスキー

ここをただのページの端だと思うな！（北海道・きむちん）

う〜む、ハシラから見る紙コンはいつもと違う(東京都・ラピニアン)

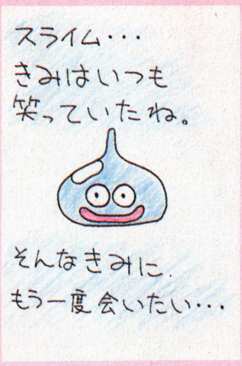
紙(カミ)コン アトランダム

ちょっちハッパかけたら、いきなりクォリティーが高くなっちゃうんだもんな。打てば響くっつーのは、このことだね、ウン。と、ひとりで納得してる場合じゃないっ！ とっとと始めましょ（そーだ、そーだ)。



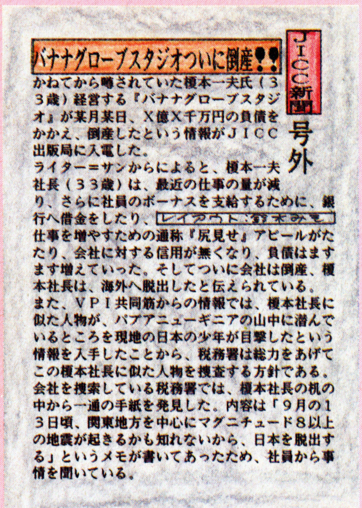
徳島県・たか丸

ハガキを出すときに、予約番号を忘れずに書いてちょ。



福岡県・ベクトル方程式

どんなヒドイ仕打ちにも、笑って耐えるカワイイ奴だ。


JICC新聞 号外

バナナグローブスタジオついに倒産!!

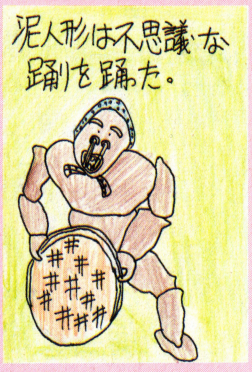
かねてから噂されていた榎本一夫氏（33歳）経営する『バナナグローブスタジオ』が某月某日、X億X千万円の負債をかかえ、倒産したという情報がJICC出版局に入電した。
ライター=サンからによると、榎本一夫社長（33歳）は、最近の仕事の量が減り、さらに社員のボーナスを支給するために、銀行へ借金をしたり、仕事を増やすための通称『尻見せ』アピールがたたり、会社に対する信用が無くなり、負債はますます増えていった。そしてついに会社は倒産、榎本社長は、海外へ脱出したと伝えられている。
また、VPI共同筋からの情報では、榎本社長に似た人物が、パプアニューギニアの山中に潜んでいるところを現地の日本の少年が目撃したという情報を入手したことから、税務署は総力をあげてこの榎本社長に似た人物を捜査する方針である。
会社を捜索している税務署では、榎本社長の机の中から一通の手紙を発見した。内容は「9月の13日頃、関東地方を中心にマグニチュード8以上の地震が起きるかも知れないから、日本を脱出する」というメモが書いてあったため、社員から事情を聞いている。

静岡県・マジカルエミFC

アハハハ、こりゃ〜ウマイっ！ よく考えてるよなぁ。ズイブン字が小さくなっちゃうけど見えっかな。えのんには悪いけど、これは文句なしで100EXだね！

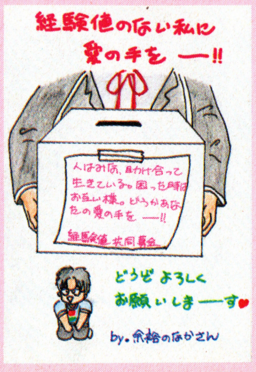
静岡県・くさったしたい

ど〜こが不思議な踊りだっつーの。でも、ミョーに間抜けた顔が気に入っちゃったぜ。



東京都・余裕のなかさん

必勝本の経験値は、世界の飢餓救済のために役立っています。

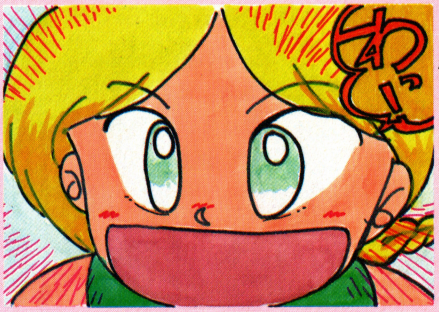


熊本県・ひいらぎ

せーっかく苦労して手に入れて、中味がこれじゃ、いぢめたくもなる?

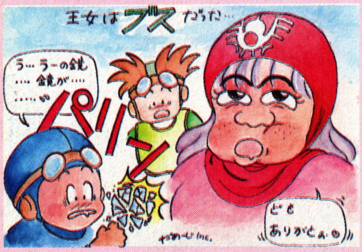
熊本県・ごいんきょモドキ

つい、科学の実験を思いだしちゃうのはオイラだけじゃないハズだ。



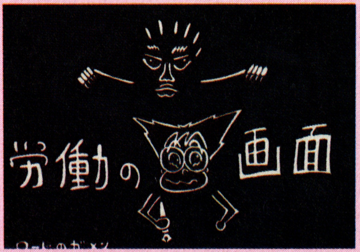
東京都・おばけの鬼太郎

やっと、しゃっくりが止まったぜ。心臓の弱い人は注意してちょ。



大阪府・炎のGAMER

ウマイっ！ 歌さんに一枚やっとくれっ!! それにしても、背後のアリーマ原さんがとっても不気味だ。

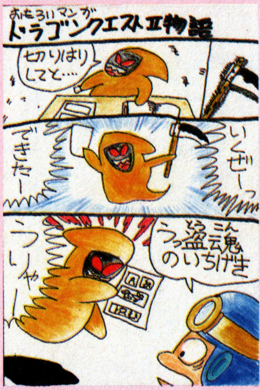


埼玉県・だめーじーnc

オイラはまた、黒須の彼女かと思っちったよ。体型までそっくり！ な〜んてね、ウソ。（実はホントだったりして）

東京都・三角ビル

思わず納得してしまった。な〜に言ってんのかオイラにもわかんない。日本語じゃないもん。



奈良県・橘ひでき

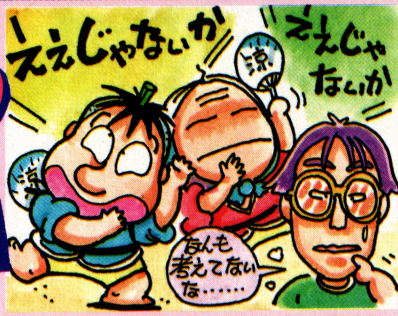
ヤイヤイ、他誌のネタを使うんじゃねえやい！ と、思わずお白州をしてしまうのであった。

新潟県・馬場ってたむし

ギャハハハ、いったいどっからこんな写真見っけてくるんだよ。もー大笑いで100EX！

コーナーをぬけると、陽光にきらめく海面が視界いっぱいに広がる。ヘルメットのシールドをあげると、潮の香りを含んだ風が飛びこんできた。(直)

ええじゃないか



覚醒剤もホームランもうたないけどヒットは１本打ったぜ！ なんだかわかんねーけど今回も終着駅ハガキを紹介しよー!! 減点パパのイラストになった、まっぴも元気にガンバッテるよーん！

●よくあるクイズ…。「みんなが読んでるファミコン○○○！」
ヒント：みんなが読んでるファミコン必勝本！
山梨県・竜王の恋人

必本じゃ１マスあまるしィー、通信でもあまるしィー、トップかしら…。（これじゃキャピーだっつーの）

●「大化の改新のいちげき」をかいたしよいちさん。大化の改新をしたのは聖徳太子じゃなくて、中臣かまたりだよ～ん。
広島県・つるには丸丸虫

おお、そーであった。なかのおーえのおーじってのもいたであった。漢字は忘れてしもうたが。イルカとゆー歌手もいたっけ。なごり雪

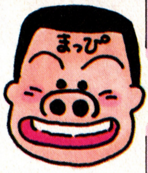
●お願い。もう一度スーパーマリオ256Wの出し方を教えてください。
熊本県・リサーチフライ

ジィ～ン（感動している）浮きしずみのはげしいファミコン界に、いまだ残っているスーマリファン。出し方はフライデースペシャル①バグボーイスペシャルって本にくわしく出てるから買ってみてね。ジーン（なつかしくて感動している）

●よくチラシなどで「人気ソフト大特価」などとかいてあるが、ほんとはつまらないゲームばっかりである。
大阪府・バナナあばきの会

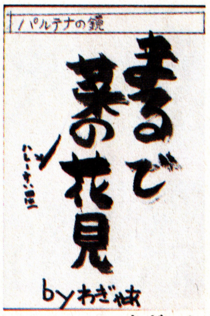
なははははは、キッパリ言うと身もフタもないな～。ちょっぴり悲しい…。

スカッと減点パパ

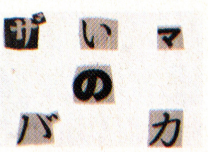


さあさあ、またやってきた減点コーナー!! 今回のえじきは下の２点だ！「どうやって減点するのですか？」って質問が多数来ているからお答えしちゃうと、次に載った時に経験値をあげない。っていう寛大な処置をするから安心するよーに。ただし、今持っている場合は経験値カードを送り返さにゃいかんぞ！ ポッケリアスふすまっ！ そちは前々号にハシラで載ってるから没収である。「ザいマのばカ」は笑ってしまったが、コンセプトがいまふたつ。常連の可能性を秘めてると見たので、あえてキビシイ指導にあたりたい。よって－30EX!!

前後したが、わぎゃあの作品は狙った割にゃつまらなすぎた。これじゃ本家でもボツであろう。必本なら…と甘く見たのが敗因である。冷たく－100EXじゃ。



わぎゃあ



ポッケリアスふすま

FC誌界のM・ジャクソン。次号は8月21日発売！

ハガキ載っけて経験値をもらおう

クイズ以外ではFNNでかせぐしかない！新人は名前の前に㊗と書いてね。今年載ったことのない人も㊗でOK！あげれっちょ。

ファミコンバラエティ企画

FNNの新コーナーのアイディアを採用するコーナー。新アイディアには100EX以上。5回以上連載されればディスクシステムだ。

三国一の大バグ野郎

ソフトやパッケージ、メーカーなどに文句をブーたれるコーナー。文字で載れば50EXハガキが直接載れば80EXだ！（他も同様）

めざせ!! ゲームデザイナー

マヌケな新ゲームを考えるコーナー。上段左に載れば100EX。中段は80EX。その他は50EX通し。ハガキが少ない時はお休み。

いくらなんでもいないだろ！

あるあるーとうなずくよーなやつから、そんなのいるわきゃないという大ボラネタまで広く募集中。特に面白いネタには100EX！

紙コンアトランダム

ついにイラスト専門のコーナーになってしまいました。特に面白いものは100EX（どのコーナーもいっしょよ）その他80EX通し！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

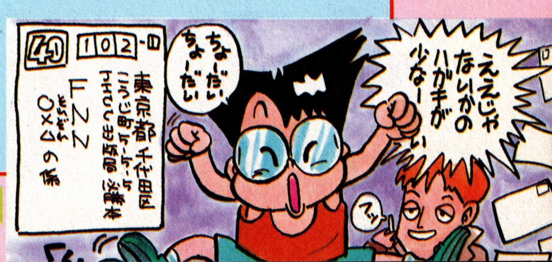
BGMに詞をつけて歌ったり、オトッキーで作曲したり、音楽のことならこれでバッチリという気丈夫なコーナー。EXはランダム。

どんな問題腕自慢

ロードランナーや倉庫番など、エディット機能付きのオリジナル面コンテスト。必ず解ける面が条件。EXはリッチに100あげるぜ。

ええじゃないか

どんなネタでもOK。毎回企画物をやっていく予定。ランキングや減点など、目をはなせないスピーディーなコーナー（の予定）



アドベンチャーノベルス

ゲーム＋小説の面白さ

ADVENTURE NOVELS

既刊好評発売中!!

オリジナルシリーズ

■新しいエンターテイメント

妖法記 辻真先著……◆500円
13人目の名探偵 山口雅也著……◆500円
イーグルジャンクション 横倉廣著……◆680円

映画シリーズ

■スクリーンの興奮がよみがえる！

エイリアン2……◆780円
ゴーストバスターズ……◆780円

INFOCOMミステリーシリーズ

■ニュータイプの謎ときミステリー

ウィットネス……◆680円
サスペクト……◆680円
デッドライン……◆680円

INFOCOMゾークシリーズ

■地下帝国ゾークを旅する少年グレイ！

ゾークⅠ……◆500円
ゾークⅡ……◆500円
ゾークⅢ……◆680円

INFOCOM魔法シリーズ

■不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ！

エンチャンター……◆500円
ソーサラー……◆680円
スペルブレイカー……◆680円

国内人気ソフトシリーズ

■パソコンゲーマー必読！

アステカ……◆680円
ザ・スクリーマー……◆680円
帝王の涙……◆680円
夢幻の心臓Ⅱ……◆680円
ウィル……◆680円
カーマイン……◆680円
ロマンシア……◆680円

ウルティマシリーズ

■世界人気No.1ゲームソフトをノベライズ!!

ウルティマⅠ ◆680円
ウルティマⅡ ◆680円
ウルティマⅢ ◆680円
ウルティマⅣ ◆680円

最新刊

ゲームバスター

魔界大突破

まかいだいとっぱ

奇妙キテレツ摩訶不思議！パズルとゲームが支配する世界のロードフィッシュから届いた招待状!!数々のパズル、クイズ、テーブルゲームを盛り込んだ最高難度のゲームブック!!

●ロード・フィッシュ著●680円

JICC出版局

シミュレーションゲーム入門①スタート編
思考力を試し、プロセスを楽しむ、シミュレーションゲームの入門書!!
収録ソフト 三国志、信長の野望、現代大戦略、A列車で行こう、シティーファイトほか。
●マイクロデザイン
●A5判／定価1,600円

シミュレーションゲーム入門②テクニック編
①スタート編の続編。もう一歩突っ込んだ高等テクニック、最新ソフト収録。
収録ソフト 大戦略II、三国志、信長の野望全国版、アート・オブ・ウォー、蒼き狼と白き牝鹿ほか。
●マイクロデザイン
●A5判／定価1,700円

ゲームブック ザナドゥシナリオII
8/17発売

大好評ゲームブック・ザナドゥの続編。骨だけの亡霊になって甦った魔王ガルシスとの壮絶な戦いが巨大な地下帝国を舞台に展開する。迫力のクライマックス!!
●日本ファルコム(株)宮本恒之●B5判／880円

ロールプレイングゲーム必勝本II
豊富な画面写真と詳しいマップで解説したパソコンゲームガイドの決定版!!
収録ソフト ザナドゥ・シナリオII、覇邪の封印、レリクス、メルヘンベールII、ブラスティほか。
●本郷アキラ
●A5判／定価1,600円

ロマンシアハンドブック
冒険大好き、〝ロマンシア〟大好き人間におくるはじめての愛蔵本!!ロマンシアの秘密が、今、明らかにされる!!
♥ロマンシア・バックストーリー♥完ぺき版エリアマップ♥必敗法♥裏バージョン♥公開！開発秘話
●日本ファルコム(株)宮本恒之
●A5版／定価980円

ザナドゥファイル
モンスター、アイテムをイラスト・写真で完全紹介。必勝法ほか情報満載。さらにボードゲーム版ザナドゥ付き!!
●日本ファルコム(株)宮本恒之
●B5判／定価1,500円

ゲームブック ザナドゥ
あのザナドゥがゲームブックになって登場！ アイテムカード&モンスターで楽しめる初の3Dゲームブックだ!!
●日本ファルコム(株)宮本恒之
●B5判／定価880円

宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。 JICC出版局

MSX MSX2 メガROM ゲーム必勝本②
最新刊

好評①の続編。最新ソフトを中心にくわしく解説。ゲームソフトが当る読者プレゼントも実施!!くわしくは本書で。
収録ソフト ドラゴンスレイヤーIV、大戦略、ディーヴァ、覇邪の封印、ガリウスの迷宮・魔城伝説II、ルパン三世ほか。
●パラダイム●A5判／定価980円

MSX MSX2 メガROM ゲーム必勝本①
人気急上昇!! MSXメガROMゲームの必勝本。MSXファン必読の一冊!!
収録ソフト ロマンシア、悪魔城ドラキュラ、レリクス、キングコング2、ハイドライドIIほか。
●パラダイム
●A5判／定価980円

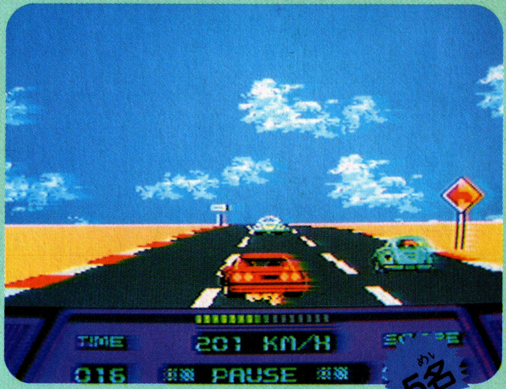
読者プレゼント!!

ますます充実

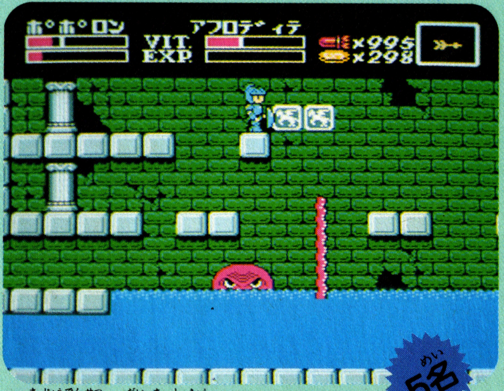
プレゼント その1 読者アンケートハガキプレゼント

とじ込みのアンケートハガキに答えてプレゼントをもらおう!!

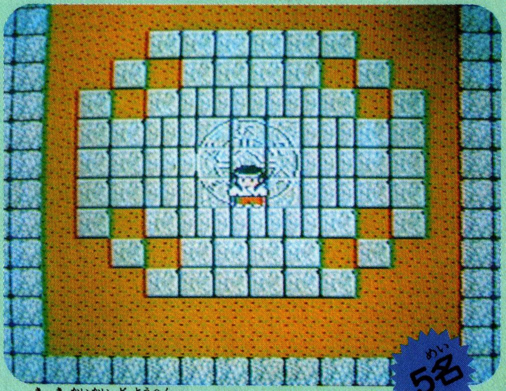
①沙羅曼蛇（コナミ）



③ハイウェイスター（スクウェア）



②魔城伝説Ⅱ大魔司教ガリウス（コナミ）



④奇々怪界怒濤編（タイトー）

プレゼント その2 「ごいんきょにおねだり」プレゼント

応募券はこの応募用紙に貼って封筒で送って下さい。

ファミコン必勝本 Vol.16 8月21日しめきり

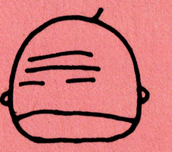
「ごいんきょにおねだり」応募用紙

名前		でんわ	
住所			

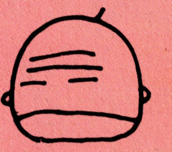
ほしいソフト
①
②
③

キリトリ

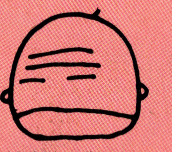
この応募用紙は8月21日しめきりです。



応募券を貼ってね



応募券を貼ってね



応募券を貼ってね

ごいんきょの応募券3枚で好きなソフト3本を毎回100名にプレゼント!!

応募券 Vol.16

3枚集めてください。

⑤ 聖闘士星矢（バンダイ）

⑥「ミラクルロピット～2100年の旅」テレフォンカード
（キングレコード）

読者アンケートハガキ プレゼント当選者発表

Vol.12 6月19日号分

● アテナ

秋田県・犬山洋子　茨城県・杉本高文　新潟県・岩田貴志　兵庫県・立花文一　高知県・大西貴博

● リフレクトワールド

群馬県・鈴木篤志　石川県・柴山利和　京都府・安藤敏人　山口県・井手健児　鹿児島県・西川直紀

● ファンタジーゾーン

山形県・柏木弘樹　東京都・大丸康宏　静岡県・村上春久　和歌山県・高木義次　大分県・新井直吉

● スマッシュピンポン

栃木県・小池淳子　石川県・市川真人　三重県・三浦光志　広島県・谷口尚幸　高知県・西村孝文

● ヤクルトVS巨人戦御招待

宮城県・桜井信　茨城県・七海竜一　茨城県・広井響　埼玉県・向井良人　埼玉県・関口正則　埼玉県・今井進也　埼玉県・小張泰正　埼玉県・田中裕二　埼玉県・海老原徹　埼玉県・東隆志　千葉県・織田敦史　千葉県・関矢高志　千葉県・中澤由典　千葉県・宮川洋子　千葉県・高田明　東京都・川村誠　東京都・朝倉健夫　東京都・船曳亜也子　東京都・馬場直　東京都・木崎貴史　東京都・石井茂雄　東京都・栗原浩介　東京都・飯田由美子　東京都・太田昭二　東京都・上田華子　東京都・小林孝宏　東京都・竹内康二　東京都・亀岡和彦　東京都・田代健二　東京都・岡田功　東京都・坂田保　東京都・酒井圭一　東京都・諏訪和秀　神奈川県・阪口聡啓　神奈川県・野村雅和　神奈川県・外山陽一　神奈川県・岩渕大輔　神奈川県・中村康之　神奈川県・法信智之　神奈川県・秋吉広樹　神奈川県・田中学　神奈川県・相原宏昭　静岡県・太田直　静岡県・五十嵐祐次　愛知県・奥村泰　愛知県・荒木章博　三重県・蛯原忠　滋賀県・清家昌樹　京都府・会津謙一　大阪府・平良浩一

● マルチボックス

北海道・木田やよい　福島県・遠山真悟　千葉県・下原友美　鳥取県・菊島勝也　福岡県・小野寺哲也

● ディスクキャリングケース

宮城県・宝来明宏　石川県・中野充　大阪府・横井真紀子　岡山県・山県智矢　広島県・有場定光

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所、名前を忘れずに書いてね。せっかく当選しても、とどかないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに！

しめきりは、8月21日(金)、当日消印有効。

発表は、10月2日(金)発売のVol.20のこのページを見てね。

発送は、発表の後行いますので待っててね！

応募方法

前のページについている応募券を集めて、応募用紙に貼って送ってね。応募券は毎号1枚ずつついているので、それを3号分集めてください。同じ号の応募券を2枚以上集めてもダメ。3枚集めたら応募用紙に貼って、必ず、封筒（60円切手）で送ってね。それから応募用紙にはしめきりがあるから注意しよう!!

応募券3枚で 毎回100名に 7·8月発売(予定)のソフトの中から 好きなソフト3本プレゼント

今回の応募のしめきりは、8月21日当日消印有効。発表は10月2日発売のVol.20の予定です。ほしいソフト3本は、7～8月中に発売されるソフトに限ります。スケジュール表を見て選んでね。

送り先　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局　ファミコン必勝本
「ごいんきょにおねだり」係

「ごいんきょにおねだりプレゼント」当選者発表

Vol.12 6月19日号分

北海道・赤根一夫　青森県・下館圭一郎　岩手県・松田達也　宮城県・今野賢治　秋田県・山村栄蔵　山形県・立野はじめ　福島県・新田弘子　茨城県・木村裕士　栃木県・田村達郎　群馬県・今井雅美　埼玉県・豊田健　千葉県・尾高健二　東京都・熊谷次郎　東京都・勝田紀夫　東京都・千葉陽介　神奈川県・黒田有紀　新潟県・水落一郎　富山県・小田島稔　石川県・阿部洋一　福井県・出羽文二　山梨県・橋爪大作　長野県・宮下健吾　岐阜県・原田幹二　静岡県・沼口保子　愛知県・奥山寛治　三重県・杉山正樹　滋賀県・麻田早苗　京都府・黒岩省三　大阪府・川崎直樹　大阪府・岩井一　兵庫県・飯田高徳　奈良県・国府厳　和歌山県・三品博次　鳥取県・高島陽子　島根県・渡辺悟　岡山県・本間喜弘　広島県・石山晴一　山口県・大屋真一　徳島県・佐藤長行　香川県・宇殿竜平　愛媛県・山脇充　高知県・犬飼はやと　福岡県・日高良司　佐賀県・大谷伸行　長崎県・内田裕子　熊本県・深谷真広　大分県・綿内大嗣　宮崎県・太見和将　鹿児島県・樋山公人　沖縄県・内間靖

※公正取引委員会の告示にもとづき、この懸賞に当選した方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

郵　便　は　が　き

ここに40円
切手をはって
ください。

102

東京都千代田区麴町
5－5－5

JICC出版局
ファミコン必勝本編集部
読者プレゼント係

（キリトリ線）

ご住所	□□□-□□　☎（　－　－　）				
お名前		年齢	歳	性別	男・女
学年（職業）	①小3以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪大学生 ⑫予備校生（浪人） ⑬その他の学校 ⑭社会人 ⑮主婦	ほしいプレゼントNo.			
ファミコン必勝本は	①いつも買っている　②ときどき買っている　③はじめて買った				
他によく読む雑誌・まんが		この本を買った日	月　日		
ファミコン以外で興味のあること					

☆応募のしめきりは8月21日です。（当日の消印有効です。）

ファミコン必勝本　Vol.16愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

（　　　　）（　　　　）（　　　　）

★今号の内容で、おもしろかったものに3つまで○をつけてください。

①ファミコン・ニュース・ステーション
②ファザナドゥ
③ロマンシア
④聖闘士星矢
⑤ドラゴンスレイヤーⅣ
⑥オホーツクに消ゆ
⑦夢工場ドキドキパニック
⑧麻雀家族
⑨井出洋介名人の実践麻雀
⑩ゴルフＵＳコース
⑪ファミコンファンタジーコミックス（ゴルフ人外魔境コース）
⑫ごいんきょクエスト
⑬インフォメーション
⑭ボンバーキング
⑮水戸黄門
⑯つっぱり大相撲
⑰魔城伝説Ⅱ大魔司教ガリウス
⑱クレオパトラの魔宝
⑲バグボーイクラブ
⑳プレゼントのお知らせ
㉑エキサイティング・バスケット
㉒アルマナの奇跡
㉓カリーンの剣
㉔NEW SOFT
㉕新作ホットライン
㉖新作スケジュール
㉗燃えろ！プロ野球（ふろく）

★本誌を読んだ感想を書いてください。

（キリトリ線）

コナミ
2980円
発売中
DISK

エキサイティングバスケット™

© KONAMI 1987

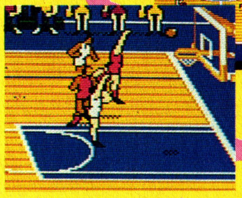
身長2メートルの巨人たちが、目にもとまらぬスピードで駆けめぐっていく超ド迫力。バスケットボール独得の展開を、手ごたえのある画面にした秀作ゲームの登場だ。一瞬の間に全てが決まっていくスリルは、最高にエキサイトだぜ‼

体感！アメリカンプロ！

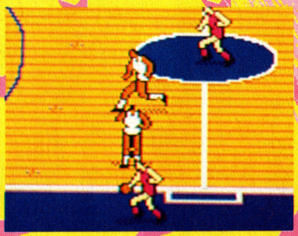
アメリカのプロスポーツの中でも、バスケットボールは熱狂的な人気を持つトップスポーツの1つだ。この〝エキサイティング・バスケット〟は、その魅力を忠実に再現したスグレモノだ。モードは、対コンピューター戦と2人プレイの2つだけど、反則(ファウル)からフォーメーションプレイまでありとあらゆる要素がぎっしりつまっているのがスゴイ‼ しかも、相手チームばかりじゃなく、強さのレベルから試合時間まで決められる。プロなみのレベルもあるんだ。

◀ゲーム開始前に、この画面で相手チームやレベル数を決める。いかにもバスケらしく、ボールを入れていくんだ

▶長身の選手たちがスピーディーにコート狭しと動きまわる



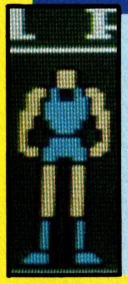
◀ダンクシュートも迫力もの。防御にとびかかる相手にも注目



▶コート外に出てしまうとファウル。そこからスローインだ。よくある反則だ

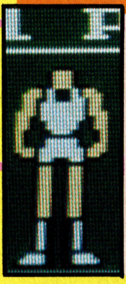
この4チームが熱く燃えるんだぜい‼

Los Angels BREAKERS(ブレーカーズ)



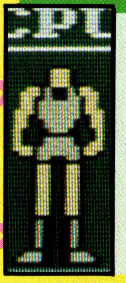
〝砕け波〟の名前どおりに、波にのって攻撃してくる時がコワイ！ ボヤッとしてたらドンドンせめてこられて、一気に決められちまうぜ。

New York EAGLES(イーグルス)



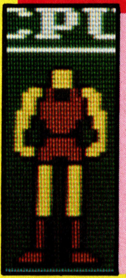
別名〝人間ビルディング〟と言われるだけあって、チームの平均身長は最も高い。上から見おろすような攻撃には、全く歯がたたない!?

Boston FROGS(フロックス)



このチームの強みはジャンプ力と頭脳プレイだ。ボールを追いまくってるだけじゃあ、翻弄されまくって最後はゴールにポンとやられるぜ。

Chicago OX(オックス)



ファウルプレーすれすれでも全く悪びれず、バシバシとパワーで押しまくってくるぞ。その上、速攻も得意ときた始末におえない連中だ。

★コントローラも汗みどろ！

もっちろん、この手のスポーツゲームにコントローラー操作はつきもの。ましてや、スピード勝負のバスケットならなおさらだ。とにかく、点滅しているプレイヤーを見失わないのが大切。あたり前のように思えるけど、これがけっこうたいへんで、気付いた時にはコートの外なんてよくあるんだ。レベル1あたりでしっかり目をならしておこう。あと、スローインやフリースローはBボタン。この時は、相手のディフェンスが整わない内に投げるべし。

OFFENCE 攻撃操作

オフェンスっていうのは攻撃のこと。ボールを持っているプレイヤーは、まわりこむようにして動かないと、ファウルしやすい。そしてスキをみてパスをし、シュートだ。

Ⓐボタン

今ボールを持っているプレイヤーから、その向いている方向に一番近く、点滅している他のプレイヤーにパスができる。

◀パスはできるだけ相手のマークのない味方にしよう

Ⓑボタン

点滅しているプレイヤーがシュートをする。押すとジャンプし、はなしてシュート。高い位置での方が、入る確率が高い

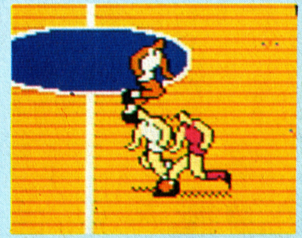
◀ボタンを押しっぱなしで飛び、一番上でシュートだ

DEFENCE 防御操作

こちらは防御側。とにかくゲームの主導権を奪いかえすには、相手チームのボールをカットすることだ。A、Bボタンを交互に使って相手の前にまわりこむのがコツだぞ。

Ⓐボタン

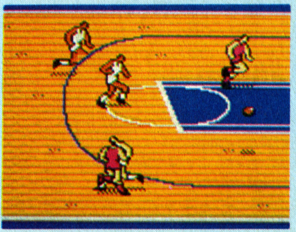
ボールをカットする。ボールを持っている相手プレイヤーや、パスされていくボールにプレイヤーを近寄せていって押す。



◀ファウルしないように、ここらへんからカットだ

Ⓑボタン

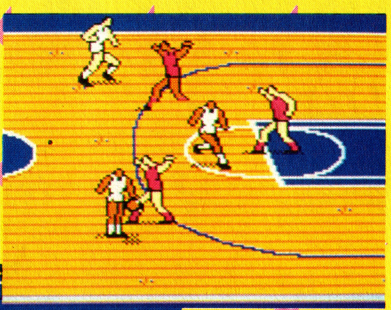
自分が動かしているプレイヤー（点滅している）を、ボールに最も近いプレイヤーに変換する。この使い方が防御のカギだ。



◀意表をつかれたパスには素早い対応でボールを奪え

★スピード・ジャンプで圧倒だ!!

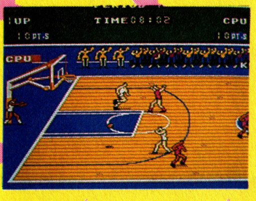
バスケットの華麗さってやつは、そのスピード感とジャンプの美しさ、そしてフォーメーション（隊形）プレイだ。このゲームでは、フォーメーションをコンピューターが自然に作ってくれるから、ようはそれをどう活かしていくかってこと。とにかく、相手のプレイヤーの間を狙って抜けだしたりするのが上策になるぜ。



▶マン・ツー・マンディフェンスは、パスを通させないようにする防御法の一つ

◀ハーフタイムの花、チアガール。プロの試合にはかかせない!?

◀フリースローは、2回できて、入ると1点。2回めのシュートが失敗だと取りあいだ



▶思いきって、遠めの味方へのパスもいいぞ

アルマナの奇跡

8/11・1つのACTIONGAMEが冒険シネマを超える

コナミ／8月11日発売／¥2,980／ディスクカード

まるで、レイダースやインディジョーンズのハリソンフォードになったかのような興奮を呼ぶストーリー重視の冒険アクションゲームが登場した。数々の謎を秘めた魔宮を進む君がたよれるのは、ロープ一本だけなのだ！

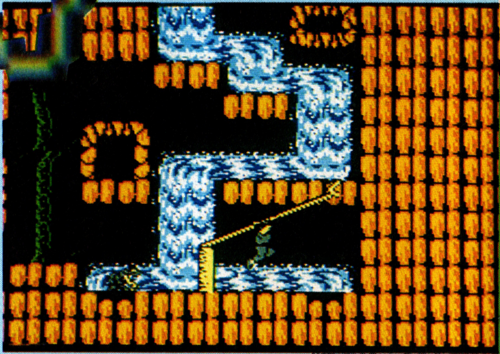
STORY ロープに命を託して旅に出る

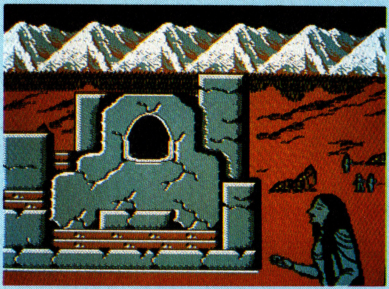
長い旅からもどった少年カイトは呆然としていた。カイトを優しく迎えてくれるハズだった村が、見るも無残に変わっていたからだ。平和を愛し、素朴で明るかった村人たちは、全て石の像に姿を変えられ、そこかしこに花が咲き乱れる美しい村も、今はただの焼けただれた廃墟でしかなかった。

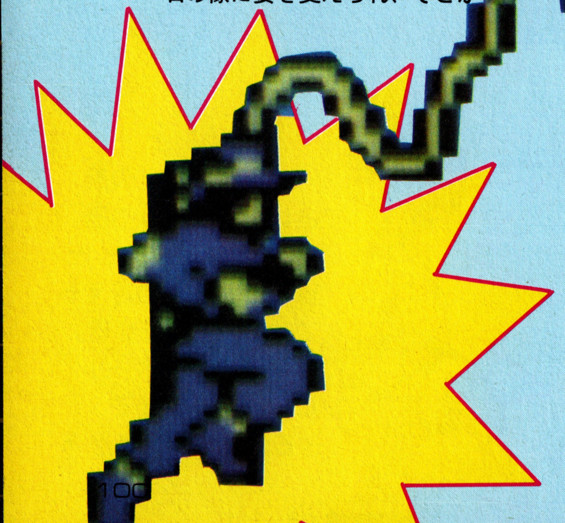
いったい何があったんだ！

カイトは原因を知るため、村長の家へ。恐怖に顔がひきつった村長の石像の下には、一枚の手紙が残されていた。「…村を守っていた神秘の石、〝アルマナ〟が、山向こうのダダ教に奪われた。もし、ダダ教徒がその力を悪のために使ったら…」

カイトは決心した。ダダ教の神殿までは、峡谷を登り、洞窟を抜け、数本のナイフとロープを手に進まなくてはならない。







ITEM 冒険を盛り上げるアイテム達

ストレートなダイナミックさが〝ウリ〟の魔宮の中には、様々な罠と敵が潜んでいる。アクション中心ではあるが、アイテムの使い分けは頭脳プレイだぞ。

ナイフ

主人公「カイト」が冒険に出る前から持つ唯一の武器。オールマイティな便利モノ。

爆弾

けっこう威力は強力だが、使い方は難しいわ、使い道はせまいわ。接近戦で使え。

ペンダント

ライフメーターの許容量が増えるアイテム。その昔、村人が隠しておいたもの。

ピストル

弾が遠くまで飛ぶので、想像以上の効果を発揮する便利武器。先手先手に倒そう。

ボラ

魔宮の中は、上下左右に壁だらけ。上段や斜め上にいる敵には、こいつが有効だ。

聖なる石

画面上にいる敵、全てを倒す事ができる最強の石。〝アルマナ〟の破片かも…!?

ロック

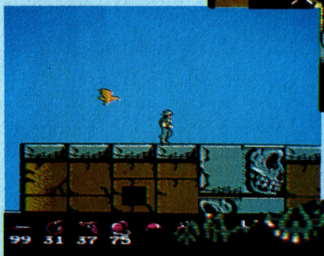
いちおう敵を倒すための武器だが、これを使って床や壁を壊す事もできるぞ。

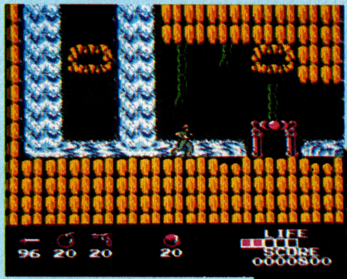
肉

峡谷を登り、道を切り開くのだから、体力は重要。これを取ればライフは満タン。

ACTION 愛と勇気の正統派冒険ロマン

ダダ教の神殿までの道のりは、〝長くそして険しい〟もお、聞くだけでもウンザリするような、この言葉が何ともピッタリくるようなゲーム展開が、魔境を進む君を待ちかまえている。洞窟のいたる所に存在する扉（のようなもの）からは容赦なくダダの手下達が攻撃してくる。コナミの十八番である正統派アクションの極めつけの登場だ。だいたいの敵キャラは、それほど強くはないが、人が必死になって壁を登っている時や、上下などに動く床に降りてくるのだから、始末に悪い。ここはコントローラーを操作する君の腕とタイミングで勝負が決まりそう。各ステージのザコキャラを倒し、魔宮の一つをぬけたらいよいよ、ステージボスのいる部屋へ。ステージボスとの対決そのものより、ここは背景がとってもスリリング。思わず心は、インディジョーンズの世界へと飛んでいってしまう…。他にもお得意の、〝ゾンビ〟キャラなど、ホントに楽しい仕上りだ。





©KONAMI 1987

ひさびさのRPG本格派

カリーンの剣

DISK	DOG
	9月発売予定
	¥3,300円

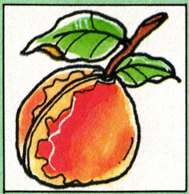
魔物に攻め込まれたアリタリアを救うには、世界中に散らばった5つの象を集めて伝説の「カリーンの剣」を手に入れるしかない。広大なマップをくまなく歩き、情報を集め、山などあるアイテムを使いこなしてこそクリアの道が開ける。これぞRPGの中のRPGだぞ！

豊富なアイテムを手に入れろ

このゲームの主役は何と言ってもアイテム。あるアイテムを手に入れたら次のアイテムを手に入れられる条件を満たすことができ、それを持つと次のアイテムを取ることができる、というように、どんどんアイテムを重ねていくのだ。といっても、武器類や回復剤は、ショップに行けば買うことができる。そのためには敵と戦ってGを手に入れなければならない。初めのうちは弱い敵と何度も戦って、少しずつ確実にGをためていこう。段々武器を強くしていき、ブロードソードを持てる位になれば一安心。

初期 重要アイテム

セリナの木の実



何者かの呪いによって重い病にかかった姫を救うことができる。セリナの木の下に。

魔法の粉

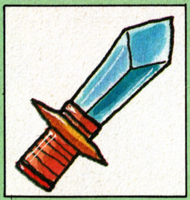
枯れてしまった魔法の井戸を甦らせられる。アタラの街で老人に会おう。

魔法の水

セリナの木の実と共に、このジェニスの街の井戸水を持っていけば姫の病は治る。

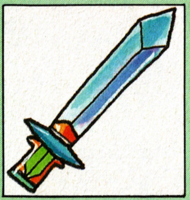
武器

ソード



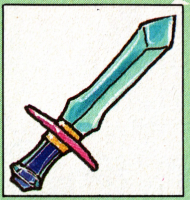
初めから持っている武器。魔物にはほとんど効かない。買い値は50G。

ロングソード



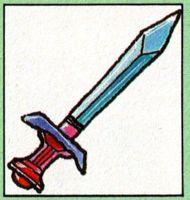
プトンの街で買える。出来、不出来があるらしい。売値300G、買値150G。

バスターソード



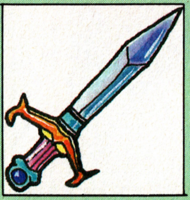
ニルラグの街にある。地上の魔物はこの一撃で倒せる。売値は600G、買値300G。

ブロードソード



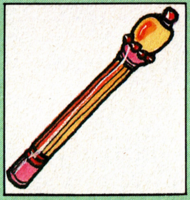
ラプラギ半島で買える。触れた魔物すべてを焼き尽す。売値1000G。買値500G。

カリーンの剣



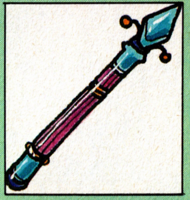
あまりに強力なため異次元の世界「レン」に封じ込められた伝説の剣。

ファイヤーロッド



敵に火の玉を投げつけることができる。アリタニア城で王様に会えばもらえる。

サンダーロッド



敵に稲妻を投げつける。ファイヤーロッドより強力だ。地下迷宮で手に入る。

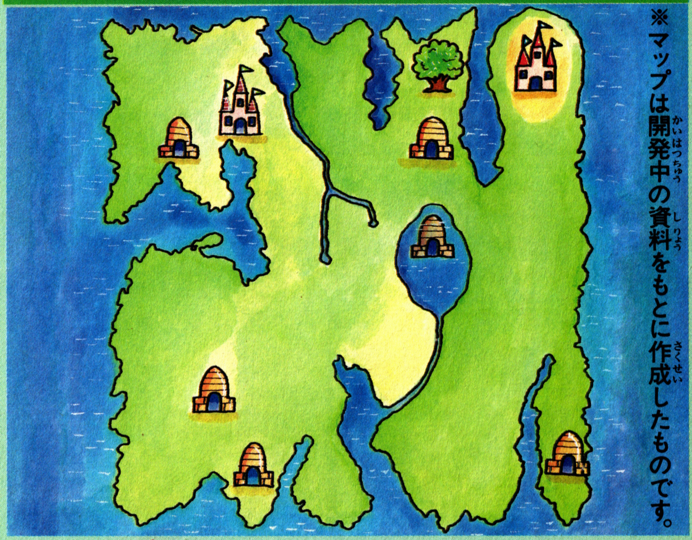
地上 地下 異次元 3つの世界を旅しよう

アイテムをもとめ、ひたすらアリタニアを彷徨うのだ

▲セリナの木の下を調べてみよう。

アリタニアが、僕達の世界と同じように地上世界しかないと思ったら大間違いだ。異次元の世界レンと、地下迷宮の存在する異世界なんだ。こんなに広い地上世界も、このゲームではまだまだ前半部分というからスゴイ。ほんの初めの部分を君達に教えちゃおう。

アリタニア全景



▲細かく調べてアイテムを取ろう。ここをクリアしないとレンへ行っても意味がない。

まずはアリタニア城で床に伏すシーリア姫を救おう。

スタート地点に近いアリタニア城に行けばとりあえずやるべきことを教えてくれる。病気のシーリア姫を助けるためには銀のベルを持ち帰らなくてはならない、このことを頭に入れて城を出よう。マップを南下して、タイミール地方に行くと、ジェニスの街には枯れてしまった井戸がある。それを甦えらせるためには、アタラの街に行き、魔法の粉を手に入れなければならない。その後、エレバン半島の先端まで行き、大木の根元を調べてみよう。セリナの木の実を手に入れたら、魔法の井戸水とともにアリタニア城へ戻ろう。シーリア姫の病が全快すると、王は大切な贈り物をくれるのだ。こんなふうにして、あるアイテムを手に入れれば次のアイテムを取るヒントをもらえたり、そのヒントによって次のアイテムを手に入れられたりするわけだ。

▲城の中でも敵がうろつき行く手を阻む。

レンの世界

▲いよいよ本番。地上と同じ位広い。

地下世界

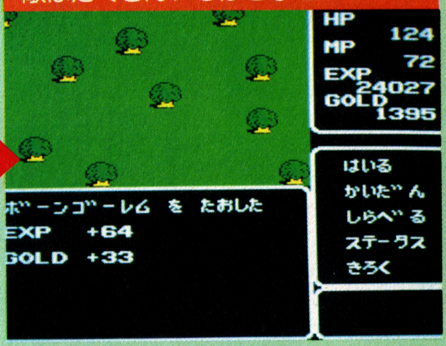
これがバトルシーンだ!!

このRPGでは敵と戦って倒すことも大切な要素の1つ。Gがなければ、武器や防具を買えないからね。初めのうちは弱い敵が多いからドンドン倒せて気持ちよくGをかせげる。建物の中など狭い場所に限って敵が多くいたりして、道をふさがれてうざったいことも。

マップ画面中で敵と接触して……

戦闘シーンで敵をビシバシ攻撃しよう

敵はたくさんいるほどGをかせげる。



©1987 クリスタルソフト／スクウェア

Ⓒハル研究所

NEW SOFT

意思を持つ要塞はゲームの香り!!

空中要塞 AIR FORTRESS エアーフォートレス

アクション＋シューティングで2度楽しめる新企画!!

ハル研／8月12日発売／¥5,300／カセット

それは文明を破壊しつくす、謎の要塞群

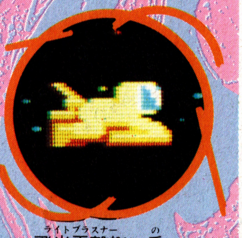
生きた要塞群が、自ら意志を持って文明を破壊しつくす。このエアーフォートレスと呼ばれる謎の力が、惑星ファルメルを目標に動きだしたとき、ハイ・ベイルマンの戦いが始まった。装甲戦闘服に身をかためた彼の使命は、エアーフォートレス内部に進入し、その動力生命核を破壊することである。それは文明を守るための最後の戦いであった。

要塞内部の動力生命体を破壊せよ

複数存在するフォートレスは、エアーベース（要塞上空）と、エアーロック（要塞内部）から構成されている。この2つをクリアしたとき、初めて1つのステージが終了となる。

エアーベース アイテムを取って、パワーアップをはかれ!!

エアーベースでの目的は、アイテムを取ってエアーロックでの戦いに備えることだ。当然、エアーロックの入口であるライディングゾーンに着陸できなければ、クリアできないのだが、要塞内部での初期エネルギー設定は、ここでの取得アイテムによって決定する。

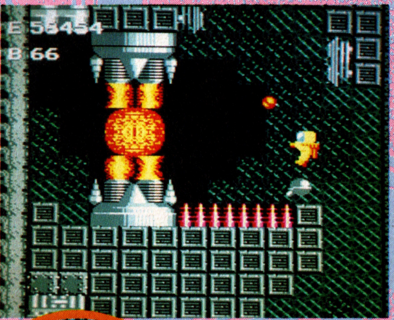


▲飛光雷撃艇に乗った戦士ハル・ベイルマン

▲エネルギーアイテムは敵を倒して手に入れる

エアーロック 生きた要塞の、動力生命核をさがし出せ!!

エアーフォートレスは、生きた要塞である。その深部に存在するといわれる、動力生命核を破壊することによって、内部の生命エネルギーのコントロールを乱し自爆させることができる。あとは自爆にまき込まれないようにエスケープゲートから脱出。これで君の任務は完了だ。



▲動力生命核は、要塞の生命エネルギーをコントロールしている

◀装甲戦闘服に身をかため、要塞に進入するハル・ベイルマン

はみだしコメント 全部で7ステージあるこのエアーフォートレスは、各ステージ、アクションとシューティングの2面構成になっている。シューティング面でエネルギーと爆弾をかせいで、それを使って迷路アクション面をプレイする。思ったより複雑さを感じさせないできだぜ！

©1987HOT. B

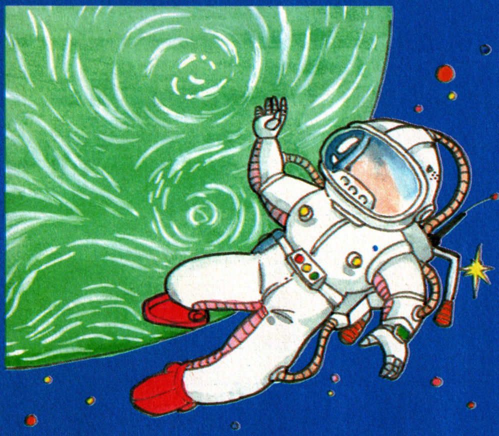
NEW SOFT

宇宙のドラマはモダンなロマン

星をみるひと

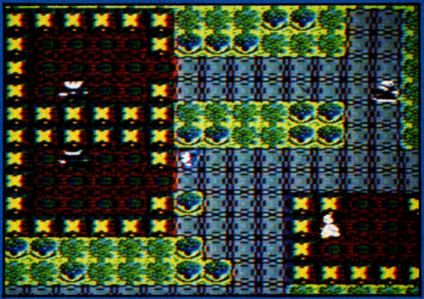
今までに見たことないRPGが出現
その深淵な世界をここに解読

ホット・ビイ／9月下旬発売予定／価格未定／カセット



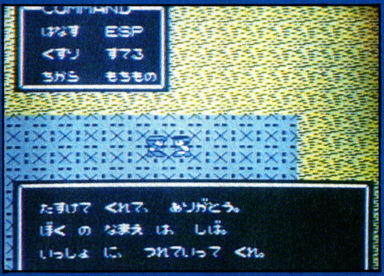
SFロールプレイングの時代到来の予感あり!?

職業、サイキック、主義、ベストをつくす。特技、超能力。週末、星をみる。かどうかはしらないが、「星をみるひと」の主人公は４人のサイキックなのだ。サイキックとは予知能力にすぐれ、管理当局のマインドコントロールを拒むことのできる特殊能力をもった集団の別名だ。そのサイキックたちが出会い、成長し、そして戦かった。今、壮大なドラマの幕開けなのだ。



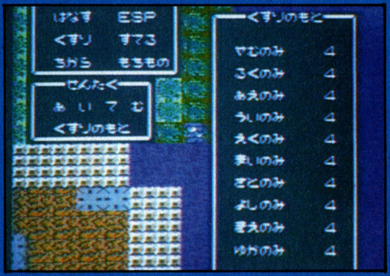
星をみるひとの最大の特徴は超能力を使っての戦かい、謎解きにある。その種類、なんと23!! テレパシー、サイコキネシス、テーポートなどなど

4人パーティー組まなくっちゃ



仲間になる４人には、それぞれの特徴がある。ジャンプ、テレパシー、シールドなど得意な超能力を活用しながら戦かおう。この画面はめでたく２人目のサイキックと会えたところ

「くすり」で超能力をアップ



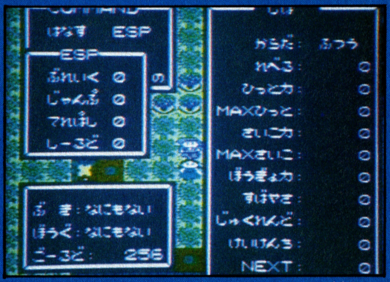
能力のアップ・回復に使う「くすり」は、じつはどこにも売っていない。くすりのもとと呼ばれるものを、調合師のところに持っていき調剤してもらわなければならないのだ

戦闘モードはこんな感じだよ

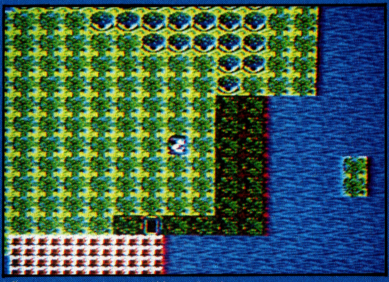
これはメカニック系の敵キャラとの戦闘場面。左はシュータ、右はフラッカがモンスターの名前だ。ところでプレイヤー側は、まだ成長していないので幼い姿をしている

いくえにも広がる想像のワンダーランドが君を待ちうけている。さぁ!!

このコマンド。何をかくそう、このゲームの最初の謎解きに深〜くかかわっているんだそうだ。かわいそうにどんな病気なんだろう？



「ちから」コマンドを使えば、はいこの通り。かなり細かいキャラクターのパラメーター設定がズラーッと紹介される



右のほうに見える離れ小島には、ジャンプでしか行けない。ロングジャンプを修得すれば、どんな遠くにでも一気に飛べるというのだが

はみだしコメント 宇宙でのお話。というんだけれど今んとこの絵を見る限りファンタジー系のRPGの画面とそんなに変わっていないなあというのが素直な印象だ。ま、シナリオのほうは文句のつけようのないSFなんだけど……。「星をみるひと」。いいタイトルだ。 (ヒラ坊)

NEW SOFT

その昔、神々の戦いがあった

ミネルバトンサーガ ラゴンの復活

創造神ハーンと暗黒神ゾーンは互いに対立する存在であった。

タイトー／発売日未定／カセット／価格未定

ビッグバンの前の世界ミネルバトン、これはその世界での物語なのだ。

はるかな昔、まだビッグバンさえも起こっていなかった頃、時間と空間の谷間にミネルバトンという世界が存在していた。そこは大いなる神々の世界だったという。いつしか神々は2つの勢力にわかれ、光の世界と闇の世界を支配するようになっていた。

ミネルバトンサーガとは、光の神、創造神ハーンのもとで、いろいろな困難を乗りこえ、いつしか光の戦士となっていく多くの英雄達の物語なのだ。

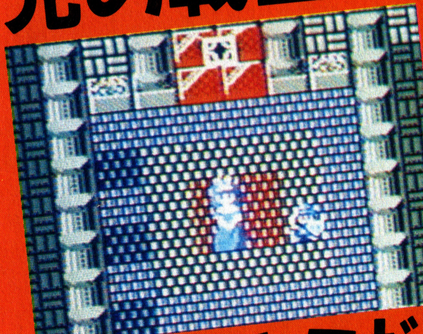
ミネルバトンの一地方、南オフェーリアには、4つの国があった。北のイスハーン国、パルメキア国、東のライニア国、そして西の宝石と呼ばれる、豊かな草原のローラン国だ。

突然のある日、あの暗黒神ゾーンの王子、ラゴンが復活し、南オフェーリアの各地を襲い始めた。

難を逃れたパルメキアの国王は、幼い王子を、時の扉にてローランへ逃がす様に、神官に委ね息を引き取った。

パルメキア王家唯一の生き残りの王子、それがキミなんだ。すでにパルメキア王国はない。年老いた神官とローランにて暮らしていた王子は、この世界を救うために、ラゴンを倒すことを決心するのだった。ラゴンを倒すには、創造神ハーンの力を借りなければならない。出発だ。光の戦士となる旅に!!

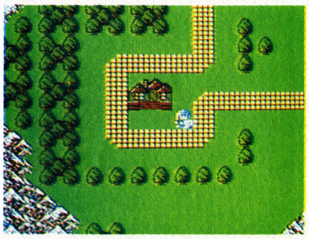
光の戦士



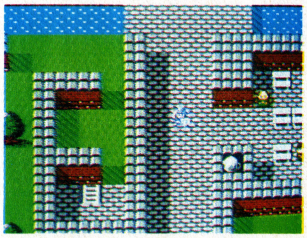
それはキミだ!!

これが画面だ。グラフィックがきれいなのは常識!!

ドラクエマップの4倍もある旅が今、始まろうとしている!! さあ出発!!



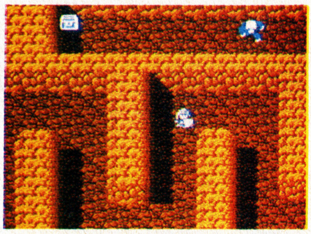
最初に訪れる街? 黄色いのは道だ。そこを歩いていれば敵に会わないよ。



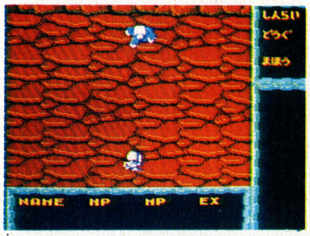
これは何処の街かな? 人々に話を聞く事が大切!! 皆違う話をするぞ。

ここは青い屋根の連なる街。すべての街はグラフィックが違っている。

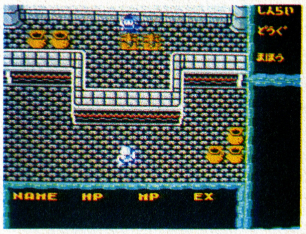
画面は開発中のものです。



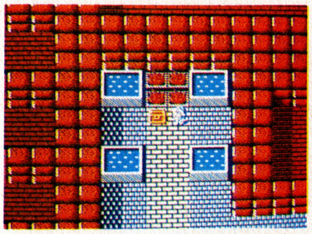
地下迷路。右上にいるのは敵だ。宝箱への道をふさぐ様に立っている。



敵と出会うと、戦闘場面に切り換わる。敵は常に動いて攻撃してくる。



ここは店の中。物を買うだけでなく、いろいろな情報も聞けそうだ。



迷路の目的地? この宝箱を取ると、さらに新しい道が開けるんだ。

はみだしコメント 秋口には、数々のロープレが発売される。その中で、どのソフトがどれだけ話題になるかが楽しみ。そんな中で、本格的ロールプレイングゲームとして発売予定の「ミネサガ」グラフィックの美しさと、シナリオの独創性が売り。秋の夜長はロープレで!!　（ごいんきょ）

©ソフトプロ

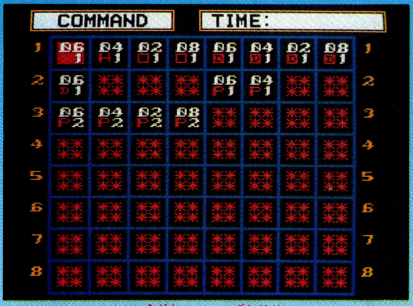
NEW SOFT

うわっ。うれしいほどにマジ!!

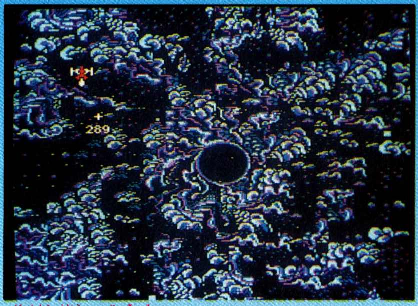
パルサーの光

ファミコン史上最強の本格シミュレーションゲームなのだ

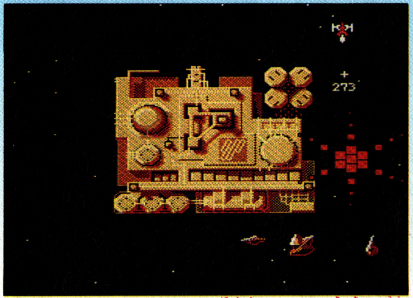
ソフトプロ／8月下旬発売予定／¥2,980　ディスク



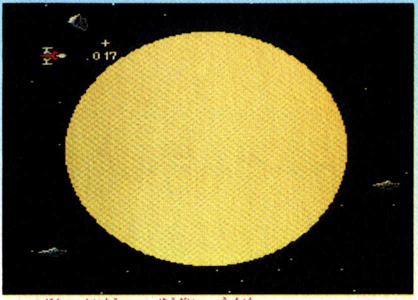
これはゲームの基本となる銀河系のマップだ。1から8までの番号で仕切られているのが星区。



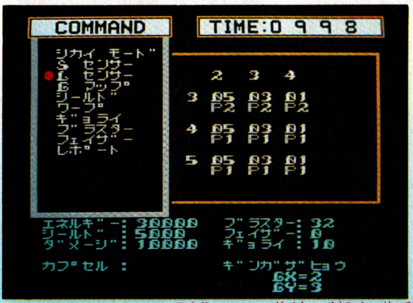
画面中央に不気味にひそむは、ブラックホール。いん石がうずまく宇宙の危険地帯だ。



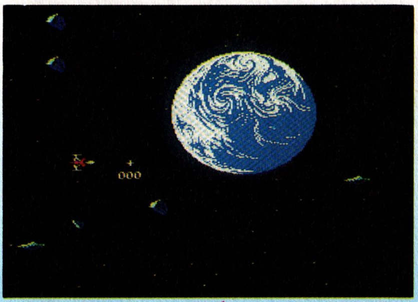
マイシップのエネルギー補給ができる基地。上に突起しているはしごのようなところから着陸が可。



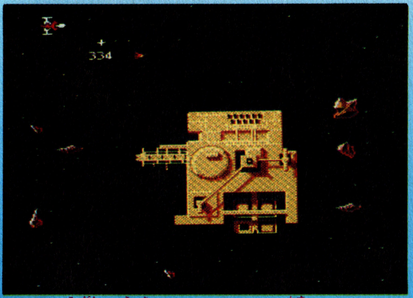
この星が太陽だ。雄大な宇宙のゲームにふさわしい迫力満点のグラフィック!!



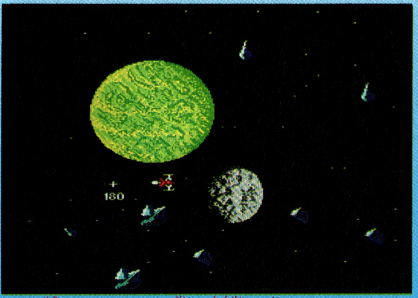
マイシップのデータ表示。この画面で戦略を決定する。一見難しそうだが、覚えればカンタンさ！



「地球は青かった」の言葉のとおり、地球は青いのであります。地球が見えてきた俺の家も近い〜



これも小型の基地。どこにあるか忘れないように



いん石につつまれた第3惑星。行ってみるかぁ？

想像するだけで興奮してしまうじゃないか

一見複雑そうに見えるゲームのシステムだけど、一度覚えてしまえばもうその世界にのめり込みっぱなし。そうです、あのシミュレーションゲームの体にまとわりつくような快感が、ファミコンにもやってくるのだ。

「パルサーの光」。それは銀河系と各星区でのお話だ。プレイヤーは宇宙船をあやつり、不法侵入してくる敵船を壊滅させなくてはならない。もちろんマイシップの武器・レーダー・出力等を完ぺきに設定することによってだ。状況に応じた戦略・判断力で戦かおう。

パルサーの光なぜなにキーワード集

【銀河系】 シナリオの観念上では、2千億個の恒星の集まりとされている。ただしゲーム進行では、タテ8・ヨコ8の64にわかれており、この各マス目(星区)で戦闘が行なわれる。

【星区】 銀河系を仕切るかたちで64個存在する星区は、それぞれ特徴をもっている。いん石だらけの空間、宇宙嵐の空間、修理を受けられる空間など。

【ワープ】 星区と星区の間を移動するときは飛行ではなくワープをしなくてはならない。なおこの際には、燃料タンクではなくワープカートリッジというエネルギーの概念を使う。

【宇宙地図】 銀河系の各星区の性質を象徴図形によってあらわした地図のこと。

【宇宙の迷い子】 定められた星区（ゲーム中では一画面分）から飛び出してしまうと宇宙船は、自分の位置が認識不能になってしまう。この状況を宇宙の迷い子というが、ゲームオーバーにはならない。

はみだしコメント　「ブリーダー」のときもそうだったけど、あのシミュレーションゲーム特有のチマチマした殺気が妙にハマる。ゲームが複雑すぎるっ!! との意見もあるが、やっぱり次はシミュレーションゲームがおもしろいよと、おいでおいでしているみたいな気がした。　（ヒラ坊）

新作ホットライン

Hot Line

ハイホ～!! お元気かな？ 陽ざしはガンガン、夏休みだって絶好調に盛り上がってるね。毎日朝の体操やプール、花火、映画、テレビ、ドライブ、野球、海外旅行に避暑地の出来事!! 言い出せばキリのないほどする事が多くて、あ～忙がしい忙がしい。なんていってると、ほ～ら宿題のツケが回ってくるぞ。

バイオ戦士DAN インクリーザーとの戦い

■ジャレコ ■8月下旬発売予定
■価格未定

✖超増殖生物インクリーザーを倒せ!!

前号で初紹介の、増殖恐獣インクリーザーの正式タイトルだ!! 覚えてね。

西暦2081年、人類は超増殖生物インクリーザーによって、絶滅寸然だった。残された人間達の、最後の希望を背負って、1人の青年DANが、バイオ戦士となり、時を遡って西暦1999年の地球に送り込まれた。DANは、自分の能力を発見しながら、ゴットインクリーザーを倒すべく冒険するのだ。

基本画面は縦横スクロール、店や宿では3D的画面になるぞ。各ステージは、迷路の様になっている。なんたってすごいのは、大ボスゴットインクリーザーは、3画面分もあるんだ。楽しみだね。

©ジャレコ　画面は開発中のものです。

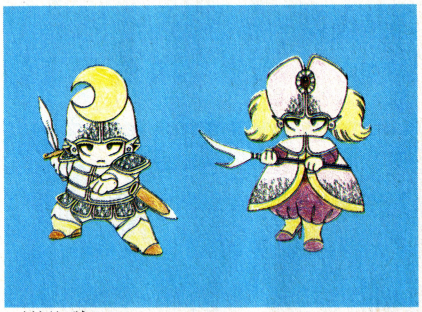
エリュシオン

■東京書籍 ■12月発売予定
■価格未定

✖ニューキャラ+BGMでファミコンデビュー

ボクらにとっては、高根の花、PC98版にしか対応していなかった本格的RPGエリュシオンが、遂にファミコンに移植されることになった。それも、PC98版にはなかったBGMがつき、キャラクターも〝パタリロ〟なんかで有名なマンガ家、魔夜峰央先生の書きおろしニューキャラクターなのだ。これはもう、実質的なバージョンアップって言えるかもね。

ファミコン用のストーリーに関しては現在、検討中ってこと。ただし、マイキャラは4種族（男2、女2）の中から選べて、それぞれゲームエンドまでストーリーが違ってくるそうだ。発売は12月ってことだけど待ち遠しいね。


©東京書籍／システムソフト

ガーディック外伝

■アイレム ■9月
■¥5,300（予価）

✖MSX界では「幻の名作」と言われた逸品だよ

知る人ぞ知る、あのガーディックがいよいよファミコンになっての登場だ。

そう確かMSX版は、ルナボール・ザナック・タッチを手がけたことによって一躍有名になったソフトハウス、コンパイルから発売されていたっけ。

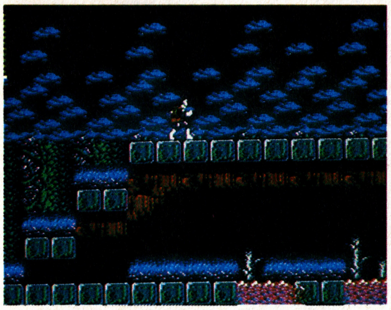
ところでゲームの内容だけど、まぁひと口で言ってRPG+シューティングの合体型といえる。指テクと知恵、スピード面をじっくり面のアクセントが絶妙の味つけになっていて新しっぽいぞ。

ゲームをしてると、目の前に広がるグラフィックは、もうほとんどSF冒険スペクタル。目の肥えたゲームファンも、こいつにゃあ驚きだぜ。

©IREM CORP. Licensed from COMPILE

ドラキュラII －呪いの封印－

■コナミ　■8月28日発売
■￥2,980
ディスク



©1987 KONAMI

あのムチさばきもそのままにシモン登場

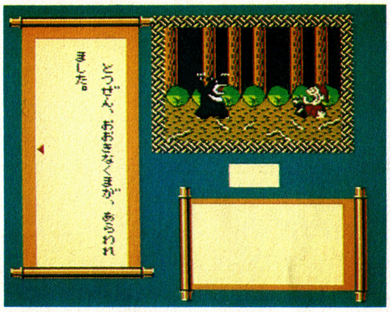
前作、悪魔城ドラキュラが発売されてから、はや10ヵ月。強力にパワーアップしてドラキュラIIが発売される。

ドラキュラを倒した英雄、シモン・ベルモンドは自らの死期が近づいたことを感じていた。ドラキュラとの死闘で受けた傷が彼の体を蝕んでいったのだ。シモンの命を救う道はただひとつ。ドラキュラを倒してから7年後に地上に現れるという5つの邪悪の象徴をドラキュラを倒したその場所で焼きはらい封印するのだ。このお行いによってのみ、シモンの傷を癒しドラキュラを永遠に葬ることができるというのだ。

シモンのムチさばきこそ前作のままのドラキュラIIだけど、内容はぐっとボリュームアップ。ムチ自体も4段階(5種)のパワーアップがあるのだ。前作には、存在しなかった森や町の場面もある。町では、人々が情報を教えてくれる。グラフィックもカッコイイし、子供から大人まで楽しめるＡＶアクションゲームだ。

新・鬼が島

■任天堂　■前編9月4日　後編9月21日
■前編￥2,600　後編￥2,500
ディスク



2枚のディスクでテキストアドベンチャー

「ニバイ！　ニバイ！」と楽しそうに叫んでいた高見山の気持ちが、よーくわかる。そう、おもしろさ2倍、ディスク2枚の、静止画タイプ（テキスト）アドベンチャーゲームが任天堂より発売されるのだ。

まぁみんな知っての通り、アドベンチャーゲームといえば「ポートピア連続殺人事件」以来、いくつかのタイトルが発売されていたよね。ところが、どうもファミコンというよりはなんかパソコン的な堅苦しさがぬぐいきれなかった。と感じるのは私だけではないだろう。というわけでファミコンならではのノリのアドベンチャーゲームを期待したい。

前おきはさておき、昔話のわくわくストーリーをダイジェストした物語に、男女2人の主人公が登場するのが、このゲームの新しいところ!! ヤッター!!

さてさて、新パターンの「巻き物スクロール」に、どんな不思議な物語が展開されるのやら!?

JOY & MIKEのファミコン地獄耳

ビシッ、バシッ……まだまだアッチッチな日が続いてますけど、皆さんお元気？ ボク、今、スターゲートにこってます。これ、グラフィックはシンプルの極みなんだけど、なんたって面白い。友達も皆してはまっちゃってんだ。

うおっほん、さっすがジョイくん、なかなかいいところに目をつけておるではないの。ＨＡＬ研ではスターゲート以降も3,900円のカセットをどんどん出していくらしい。容量にたよらずとも良いゲームは良い、この姿勢で、ひとつふんばってもらいたいもんですな。さて、続きましてのネタは、どうやら、この秋話題のシミュレーションゲームが登場するらしいという噂に関して……。

シミュレーションて……ひょっとして信長の野望とか……？

まだメーカー名もタイトルも公開できないが、まあ、かなりの大作になるのは確実。期待して待つがよい。で、だ、最大の超話題、新ハードの話題じゃっ！

えっ!? ついに、アレが出るのかな？ えっ、早く聞きたい。

早ければ今年の秋頃、遅くても来年の春には発表になるだろう。某強力メーカーに某家電メーカーがからんでの、アッと驚く強大プロジェクトらしいぞ。

ひえ～っ、興奮しちゃうな。おまちかねしてよっと……。

ま、次号あたりには年末の一大ソフトラッシュの情報もお知らせできると思う。あれやこれや、ビックリするよなネタが登場しそうなんで はげましのお便りでもちょーだいね。

新作スケジュール表

※表中Cはカセット Dはディスクで発売されるものです。

8月

- D 麻雀家族 アイレム 8月7日 価格未定
- C ミラクルロピット～2100年の大冒険 キング 8月7日 ¥4900
- C ハイウェイスター スクウェア 8月7日 ¥4500
- C ボンバーキング ハドソン 8月7日 ¥5500
- C 聖闘士星矢 バンダイ 8月10日 ¥5500
- C 魔城伝説II・大魔司教ガリウス コナミ 8月11日 ¥4900
- C 水戸黄門 サン電子 8月11日 ¥5300
- D アルマナの奇跡 コナミ 8月11日 ¥2980
- C エアーフォートレス ハル研 8月11日 ¥5300
- C ファミリーマージャン ナムコ 8月11日 ¥3900
- C 沙羅曼蛇 コナミ 8月21日 ¥4900
- C 夢幻戦士ヴァリス 徳間書店 8月21日 ¥5500
- C アラビアンドリーム～シェラザード カルチャーブレーン 8月下旬 ¥5500
- C エルナークの財宝 トーワチキ 8月10日 ¥5300
- D ドラキュラII・呪いの封印 コナミ 8月28日 ¥2980
- D トランスフォーマー・ザ・ヘッドマスターズ タカラ 8月下旬 ¥3300
- C ファミリートレーナー・マンハッタンポリス バンダイ 8月下旬 価格未定
- C ダンプ松本 サンリツ 8月下旬 価格未定
- D 奇々怪界怒濤編 タイトー 8月下旬 ¥3800
- C バイオ戦士DAN ジャレコ 8月下旬 ¥4900

9月

- D 新・鬼が島(前編) 任天堂 9月4日 ¥2600
- C メカ生体ゾイド-中央大陸の戦い 東芝EMI 9月5日 ¥5300
- C スターゲイト ハル研 9月8日発売予定 ¥3900
- C 井出洋介名人の実戦麻雀 カプコン 9月10日 ¥6500(専用コントローラ付)
- C スワット 東映動画 9月11日 ¥5300
- C ミリピード ハル研 9月17日発売予定 ¥3900
- C ファザナドゥ ハドソン 9月18日 ¥5900
- D 新・鬼が島(後編) 任天堂 9月21日 ¥2600
- D パルサーの光 ソフトプロ 9月上旬 ¥2980
- C デジタルデビル物語 女神転生 ナムコ 9月上旬 ¥4900
- C 勇者への挑戦スペランカー2 アイレム 9月上旬 ¥5300
- C 怪傑ヤンチャ丸 アイレム 9月中旬 ¥5500
- C 横浜港連続殺人事件(仮称) データイースト 9月中旬 価格未定
- C つっぱり大相撲 テクモ 9月中旬 ¥4900
- C 怒II SNK 9月下旬 ¥5500(予)
- D カリーンの剣 DOG 9月下旬 ¥3300(予)
- C ミネルバトンサーガ タイトー 9月下旬 ¥5500
- C ドタ君の冒険浪漫 イマジニア 9月下旬 ¥5300
- C エスタ冒険隊 魔王の砦 9月下旬 価格未定
- D インドラの光 コトブキシステム 9月下旬 価格未定
- D トップルジップ ボーステック 9月 ¥4200

10月

- C ロマンシア 東京書籍 10月16日 ¥5300(予)
- C ジャウスト ハル研 10月3日発売予定 ¥3900
- C ウルティマ・恐怖のエクソダス ポニー 10月上旬 ¥5300
- C 星をみる人 ホット・ビィ 10月上旬 ¥5300
- C リップルアイランド サン電子 10月上旬 価格未定
- D ザ・マネーゲーム ソフエル 10月中旬 価格未定
- C 真田十勇士 コトブキシステム 10月中旬 価格未定
- C TAITOグランプリ タイトー 10月下旬 価格未定
- C 電撃ビッグバン! ビック東海 10月下旬 価格未定
- C 覇邪の封印 アスキー 10月 価格未定
- C 桃太郎伝説(仮称) ハドソン 10月 価格未定
- D ファミリーコンポーザー 東京書籍 10月 価格未定
- C アウトランダーズ ビクター音楽産業 10月 ¥5300
- C ガーディック外伝 アイレム 10月 ¥5300
- D ファイアーバム ハル研 10月下旬 ¥2980

11月以降

- C キョンシーズ2 タイトー 11月下旬 ¥5500
- C 松本亨の株式必勝学(仮称) イマジニア 11月下旬 価格未定
- C ウィザードリィ アスキー 11月 価格未定
- D コズミックシステム イマジニア 11月 価格未定
- D アスピック ボーステック 11月 価格未定
- C スーパーマン コトブキシステム 12月下旬 価格未定
- C 武田信玄 ホット・ビィ 12月下旬 価格未定
- D アイランド・アドベンチャー ソフエル 12月 価格未定

ディスクカード書き換え日カレンダー

■ドクターカオス	ポニー	8月12日
■スーパーロードランナー2	アイレム	8月25日
■エキサイティングビリヤード	コナミ	8月25日
■磁界少年メットマグ	DOG	9月2日
■夢工場ドキドキパニック	フジテレビ	9月10日
■タイタニックミステリー	学研	9月22日
■クレオパトラの魔宝	DOG	9月22日
■エキサイティングバスケット	コナミ	9月22日
■モンティーのドキドキ大脱走	ジャレコ	9月22日
■麻雀家族	アイレム	10月2日
■アルマナの奇跡	コナミ	10月9日

超新作情報コーナー!!

(秘)編集部メモ

★目が離せないタイトー、キョンシーズ2の発売は11月に延期。10月末には、自分でチューンナップした車を使ってレースをするTAITOグランプリ発売。そして12月には京都が舞台のミステリー「……殺人事件」というカセットを発売予定。推理作家の山村美紗の脚本だって。

★大戦略などのビッグタイトルの発表が目白押しのボーステックから「めぞん一刻」が出る。キャラクター特性をいかしたアドベンチャーゲームになるそうだ。

★ディスクでの発売が予定されていた「キャプテン翼」はカセットに仕様変更されました。

★それからもうひとつ、キャラクターゲームの発売が決定した話。テレビドラマで大人気のスケバン刑事が東映動画から発売されるのだ。メディアはロムカセットに、発売時期は12月頃になるはずだ。

★ナムコのファミリーシリーズの次作は、早ければ9月。遅くとも10月には発売される予定。サッカー、ラグビー、アメフト。ウワサは絶えないが何なんだろうね?

?ディープダンジョン3　DOG　12月
C大戦略　ボーステック　12月　価格未定
Cスケバン刑事III　東映動画　12月　価格未定
Cバイブル1999　イマジニア　12月　¥5300(予)
Cエリュシオン　東京書籍　12月　価格未定
Cキャプテン翼　テクモ　12月　価格未定
Cロゼッタの謎　コトブキシステム　3月下旬　価格未定

発売日未定のソフト

Cボールブレイザー　ポニー
Dライジン(仮称)　DOG
D聖剣伝説　DOG
C信長の野望　光栄
Dエイリアン2　DOG
Dムーンボールマジック　DOG
C飛龍の拳VSモード　カルチャーブレーン
Cポケットザウルスクイズワールド　バンダイ
Dガンスモーク　カプコン
Dザ・ブラックオニキス　ビー・ピー・エス
Cスターウォーズ(仮称)　ナムコ
Cファミリートレーナー・スポーツジョッキー　バンダイ
C双截龍　テクノスジャパン
C忍者くん阿修羅の章　ユー・ピー・エル
Cランボー　パックインビデオ
C太陽の神殿　東京書籍
Cめぞん一刻　ボーステック
Cシャーロックホームズ2　トーワチキ

必勝本カレンダー

絶賛発売中

★ヘラクレスの栄光
★ゴルフUSコース
★燃えろ!!プロ野球
★ザ・プロフェッショナル
ファミリーボクシング
ファミリースタジアム
ファミリージョッキー
★ドラゴンスレイヤーIV

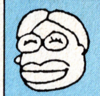
次号は沙羅曼蛇必勝テクニック・ブックつきだ!!

8月21日金曜日

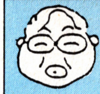
オールカラー　定価250円

見逃せないこの一冊!! 書店へ急げ!!

編集後記

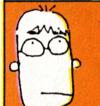

つかの間に帯をしとけば夏の海うれしく光り肌は白しも（T・3/尾崎翠）永遠の少女作家、18歳の作品。マッキーの好きな「サラダ記念日」を読んでいたらふと思いだした。（㊐）

暑～い東京をちょっと離れて、志賀高原に行ってきた。夜空を仰げば北斗七星が輝き、天の川が豊かに流れていた。部屋の暖炉には火が焼べられ、嗚呼!!浪漫的夏夜。(ごいんきょ)


必本編集部のみんなが、それぞれのバカンスを楽しんでいる頃、ひとり東京で仕事をしていた。みんなの日に焼けた顔を見るたびに、悲しくなるのは季節のせいだろうか。(ハルク)

ザ・プロフェッショナルはもう見てくれました。ファミスタなどの必勝法が驚くほどの精密さ。フラスペの新展開のひとつです。金ピカ表紙で発売中ですのでひとつよろしく。(目駄松)

画面が飛び出して見える。と話題のファミコン３Ｄシステムが秋に発売されます。なぜ飛び出るのか？　調べてみたら意外な科学のからくりが判明!!　次号で発表します。(ヒラ坊)


今年の夏は本当に暑いでー。みんなもう海に泳ぎに行ったかいな。風の強い日はテトラポットのある海水浴場へ行けば泳げるで。それでもダメならプールしかない！(関西のタブチ)

水不足のおかげで、プールの水もままならない今日この頃。そのせいかホテルのプールが子供であふれてるのよね。でもあの高～いプール代は誰が払ってるのかしら？(マッキー)

ファミコン必勝本　Vol.16 8月21日号
昭和62年８月21日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町５－５－５
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
© JICC出版局　1987
雑誌コード　２７８０３－８／21
Printed in Japan
●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。
EDITORS／井上裕務　田淵義朗　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫　吉川瑞治
STUFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　バグ・チェッカーズ
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／BLACK POINT
ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

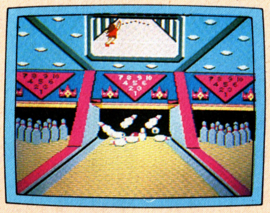
保存版ソフトの広告

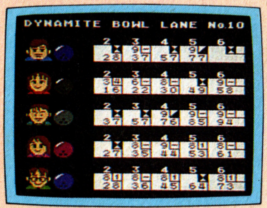
なん回やってもあきずに楽しくあそべる
ゲームソフトのことを保存版ソフトと言います。

私(オレ)たちはスルメだ。
かめばかむほど味(あじ)がでる。
「ダイナマイトボウル」と
「パチコン」は
毎日(まいにち)やってもあきない、
奥(おく)のふか～いゲームだ。
一家(いっか)に一本(いっぽん)だぜ！

コンピュータゲーム初の3Dピンアクション

1. 画面に飛散るピンアクションは3Dシミュレーションの大迫力。未体験のおもしろさだ。
2. ボウリングをシミュレートした“ゲームA”、ボウリングにダーツの楽しさをプラスした、新しく楽しい遊び方の“ゲームB”。ナント1本で2倍遊べる。
3. レーンの状態を推理し、フック、スライス、ストレートを駆使して、ストライクにチャレンジ。もちろん頭脳プレイが必要だ。
4. 個性あふれるゆかいなキャラクターにも注目。
5. 見事パーフェクトを達成すれば、「幻のレーン」が出現する。





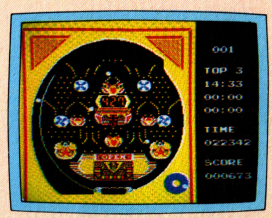
ダイナマイトボウル
Dynamite Bowl

FS-2005G(TFS-DL)ロム・カセット 希望小売価格￥4,900

PC-8801 MSX2 8月26日発売予定

これは究極のパチンコだ

1. なんと240台のパチンコ台を自由に選ぶことができる。開放台もある。
2. 玉をはじくバネの強さ、玉がクギにあたる角度、クギのスケール、どれも本物をしのぐ迫力。
3. 打止めを競うタイムトライアル。出玉数を競う個数トライアル。2種類の遊び方が楽しめる。
4. クギの拡大画面を見て好みの台を選択できる本格派機能付き。



PACHICOM
パチコン

FS-2001G(TFS-PC)ロム・カセット希望小売価格￥4,900

MSX X1 PC-8801 PC-9801 絶賛発売中

東芝EMIのファミコンソフト
TOEMILAND

■お問い合せは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9148/東京営業部03(843)5081/大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
MSXはアスキーの商標です。

KONAMI

ようこそ。

沙羅曼蛇

サ　ラ　マ　ン　ダ　© KONAMI 1987 TM

リアルグラフィックのスーパーシューティングゲーム、ついにFCに登場!!

サラマンダ軍により惑星生命体と化したラティスを救わんと、グラディウスから二機の超時空戦闘機が発進された。いま、ここにサラマンダの母星への逆襲が始まった。●美しくリアルなグラフィック ●プレイヤーのパワーアップ自在 ●ファミコン独自のオリジナルステージ設置●縦・横交互スクロール●2人同時プレイ

8月21日発売
￥4,900
見える 見える ROMが見える 透明ケース入り

魔城伝説II 大魔司教ガリウス

© KONAMI 1987 TM

ポポロンとアフロディテの愛の決死行。魔城伝説は、真のクライマックスへ。●ゲームの進行に応じて2人の特長が生かせる2プレイヤーシフト●ユニーク面白アイテムが次々に登場●アクションゲームにロールプレイイングゲームの要素をドッキング

8月11日発売
￥4,900

（おくが深いぞコナミのFCワールド。話題の新作ゾクゾク新発売。）

アルマナの奇跡

© KONAMI 1987 TM

カイトよ自分で道を切り開いて進め！「アルマナ」をダダ教の手から取り戻すために。

8月11日発売
￥2,980

ドラキュラII 呪いの封印

© KONAMI 1987 TM

悪のかぎりをつくすドラキュラに立ちむかえ！ 大好評ドラキュラ第二弾。

8月28日発売
￥2,980

コナミ株式会社
本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
札幌営業所　〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ファミコン必勝本
8月21日号
昭和62年8月21日発行
第2巻第16号(通巻29号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円
雑誌 27803-8/21 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan